Action Strategy Game

アート・オブ・ウォー HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズ⑤



菊島恵三：著

Action Strategy Game

アート・オブ・ウォー HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズ⑤

菊島恵三：著

はじめに

戦争という血生臭い行為を，窮めて芸術的に，時として軽快に，しかもまったく新しいシステムでディスプレイの上に展開したのが，この『アート・オブ・ウォー』なるアクティブ・シミュレーション・ウォー・ゲームだ。際立った特徴をいくつか挙げてみよう。

まず第一に，これまでのたいていのウォー・ゲームに付き物だった6角形のマス目「ヘックス」を使用していない。その分，部隊の移動方向は無限の広がりを見せ，動きの不自然さがなくなっている。

戦闘場面をズームして部隊に指示を与えることができる。この時，兵士たちの戦いぶりをアニメーションで見られるが，血を流してバッタバッタと倒れていく様は，残酷さを通り越して一種ブラック・ユーモアさえ感じさせる。またこのシーンはグラフィックの出来という点でも申し分なく，このゲーム最大の見せ場となっている。

ゲームの難易度設定が，個性溢れる指揮官や項目分けされたルールの選択で行えるのもうれしい。これなら，レベルだけの設定と違って，各ケースに応じて，より具体的で高度な戦略を組み立てられる――などなど。

ともかくも，歴史に名だたる古代の英雄たちと一戦を交えていただきたい。最初はなんて手強いゲームだろうと，サジを投げ出したくなるかもしれない。が，この手のゲームには珍しく，プレイ時間も長いシナリオでも１～２時間と手頃だ。何度となく挑戦していくうちに，その意外な奥深さにハマルこと確実である。それでもダメな時は……本書が少しでもお役に立てることを願ってやまない。

本書執筆に当たって多くの助言を与えて下さった，ブロダーバンドジャパンのヘンリー山本，細谷正男，ＢＮＮの臼杵明宏，アップルシティの関島りょう子，各氏に深く感謝を申し上げる。

菊島　恵三

目次

全キャラクター・地形解説

シナリオ分析

ゲームの概要と操作方法

†すべての軍旗を奪取せよ

このゲームの目的はもちろん戦争に勝つことにあるが，その勝利条件には次の3パターンが挙げられる。

①敵を1兵も残さずに全滅させる。

②敵を降伏させる。敵の指揮官によっては，情勢が圧倒的に不利だと全滅の前に降伏を申し入れてくることがある。

③マップ上のすべての軍旗を自軍のものにする。旗の上を味方の部隊が通れば自動的に旗の色が白，つまり味方の色になる。奪われる時はこの逆で旗が黒，つまり敵の色になる。軍旗は双方1本づつとは限らないので，時には何本もの軍旗を取ったり取られたりしながら，全部を白にする必要がある。

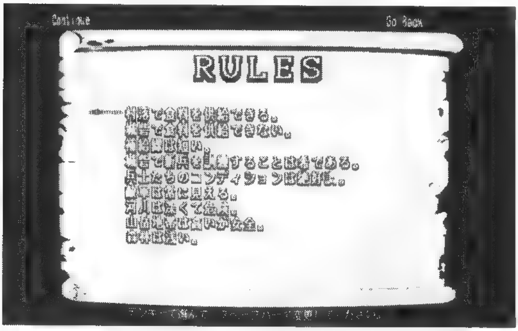
このうちもっとも一般的なのが③の方法だが，この勝利条件があるために，時にはまったく戦闘を行わずに勝敗が決まるというケースも出てくる。





†ルールを設定し、敵指揮官を選ぶ

2HD版はドライブ1にディスケットを，2DD版はドライブ1にディスケット1，ドライブ2にディスケット2を入れてリセットを押すと，ゲーム・プログラムが立ち上がる。しばらくしてタイトル画面が出てくるが、この時30秒経つと自動的にデモが始まる。デモからタイトルへは，どのキーでも戻る。タイトルで「Go To War」を押すと，ゲームの始まりだ。

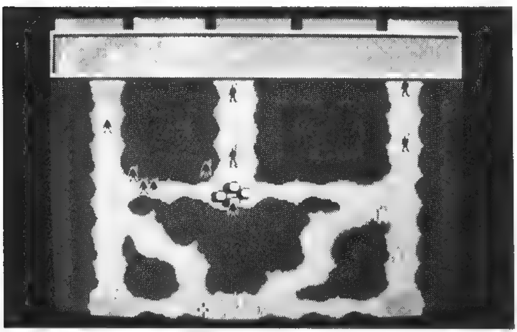


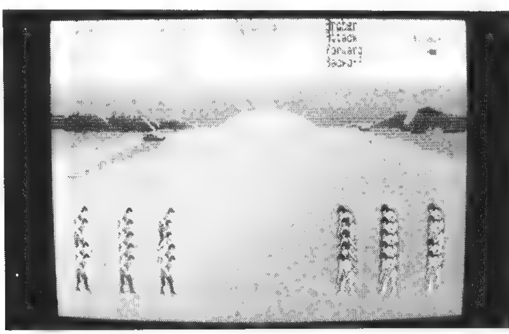
最初に出てくるのはシナリオの選択。画面の指示通り選択し終えたら「Continue」を押してストーリー説明・ルールの設定・敵指揮官の選択へと順次進んでいく。設定がすべて終了すると，いよいよ戦場だ！



†戦況を見ながら行軍、戦闘

画面に最初表示されているのは戦場の一部だ。上下を見たい時はテンキー，カーソルキー，Roll Up・Roll Down キーなどを使う。ゲームが開始したら味方（白）と敵（黒）の配置などを確認してから，まず＋のマーカーを自分の部隊の上に持ってくる。そして行軍速度を決め，隊形を組み直して，移動開始だ。ただし無闇な行軍は禁物。敵の動き，味方のコンディション，「前線からのニュース」などに気を付けて臨機応変な戦略を心掛けるべきである。





敵と遭遇すると「Zoom」で戦闘画面をアップすることができる。もちろんズームしなくても構わない。その場合は自動的にコンピュータが勝敗を決めてくれるからだ。以上が大まかなゲームの流れである。

†村落での食料供給

本来，戦闘に有利な地形でない村落は戦略的価値はないに等しいが，食料供給ができれば一気に価値を増す。味方部隊が村落に多くいるシナリオでは，初心者はこれを「供給できる」に変えておいた方がいいだろう。

供給できる

食料供給＝補給線とも言える。味方のコンディションを整えるために村落を確保し，敵の村落は逆に奪取して補給線を断つこと。

供給できない

村落はマップの模様以外の何物でもなくなる。村落を確保するための戦闘はむだだ。

†城塞での食料供給

弓兵がいると戦闘時に守備側に大変有利になる城塞が，食料供給できるとさらに戦略的価値を増す。と同時に，敵の城塞を落とす戦略がだいぶ変化するので注意を要する。

供給できる

味方が籠城する時は，持久戦が可能となる。が，敵の城塞の部隊もコンディションが減らないので城攻めが困難になる。

供給できない

地形的に有利なのは変わらないが，包囲された時に持久戦ができなくなる。いわゆる兵糧攻めをされたり，したりしやすい条件だ。

†補給線の長さ

補給源の村落や城塞からの補給可能距離が変わる。初心者にとって補給線の確保は難しいので，最初は「長い」に設定しておくのが無難だ。慣れてきたらじょじょに短くしていく。

短い

遠出が難しくなる。上級者向き。

普通

戦略を組む上では，もっともスリリングな設定。

長い

初心者向け。あまり後ろを気にせずに大胆な作戦を取れる。

†城塞での新兵の訓練

部隊の定員は14人だが，もし欠員がある部隊が城塞内に留まっていた場合，新兵の訓練により不足分を増やすことができる。ここではその補充回数の割合を決定する。

希である

ほとんど兵士は増えないと考えた方がいい。

よくある

たまに戦闘で死者が出ても，なんとか増えてくれる。

ひんぱんにある

波状攻撃でもけっこう持つ。城塞での持久戦向きだ。

†あなたの兵士たちのコンディション

敵のコンディションにはなんの影響も与えないので，初心者は迷わず「絶好調」を選ぶこと。これはコンディションの値そのものではなく，行軍する際のコンディションの低下率の設定である。

不調

これで補給線が短いとほとんど動けないも同然。

好調

標準的な低下率。

絶好調

絶好調でも一応は低下するので注意が必要。

†敵軍を見られる距離

最初は「常に」で始めた方がいい。それ以外を選ぶと，発見するまで敵のマークがマップ上に現れないので，戦略を立てづらくなるからだ。が，もちろん「常に」以外の方が，より現実的でリアルである。

近くにいる時に見ることができる

部隊マーク数個分の距離でしか敵を確認できない。

遠くにいる時に見ることができる

遭遇・戦闘を回避できる程度の距離で敵を発見できる。

常に見ることができる

これを選択するとシナリオ中の斥候は蛮人に置き換わる。

†河川の状態

部隊が水中を移動する時の，コンディション低下率や行軍速度に影響する。時には兵士が溺死することもある。

浅くて静か

いちいち橋を渡らなくても，河川を陸地並みに渡れる。

深いが静か

コンディションや行軍速度が極端に低下する。

深くて危険

兵士が次々と溺死していく。

†山岳地帯の状態

河川同様，移動する部隊のコンディションや行軍速度に影響する。溺死でなく，こちらでは遭難が発生する。

低くて安全

たいした低下もなく移動できる。

高いが安全

コンディションや行軍速度が極端に低下する。

高くて危険

遭難して死ぬ兵士が次々と出てくる。

†森の状態

河川や山岳地帯のように兵士が死ぬことはないが，コンディションや行軍速度に影響する。

浅い

平地のように楽に移動ができる。

深い

コンディションなどが低下するので道を歩いた方が無難だ。

†敵発見

味方の1部隊が敵部隊を発見すると，コマンド・ラインの下の「前線からのニュース」欄にこのメッセージが表示される。敵が「常に」見えるというルール設定になっている場合は一定の距離内に双方の部隊が入った時に出る。それ以外は敵の部隊マーク出現と同時に出る。ちなみに「前線からのニュース」欄には一度に3つのメッセージが表示され，旧情報は下から順次消えていく。

†遭遇

敵と味方の部隊が接近し，臨戦態勢に入ったという表示。遭遇した部隊のマークはチカチカと点滅する。ただちに戦闘を指揮するためにズームにするか，コンピュータまかせで自動的に戦闘させるか決めなければならない。もしズームする場合は「Zoom」を押す。自動戦闘モードを選んだ場合はそのまま放っておけば勝手に戦いが始まる。

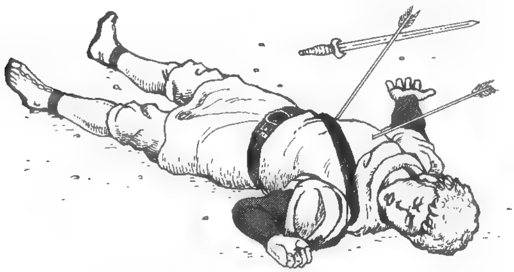


†戦闘

遭遇した部隊をしばらく放っておくと，自動的に戦闘の火蓋が切って落とされる。この戦闘開始の前線ニュースが表示されたら，もはやその部隊をズームして指揮することはできない。ただ，この自動戦闘モードだと，ズームして戦闘を指揮する場合と違って，その間に他の部隊に作戦を指示したりできるので，ちょっぴり時間を得する。一長一短である。

†勝利と敗北

自動戦闘モードでの戦いの勝敗が表示される。コンピュータは自動モードだと，適度なところで戦闘を切り上げて退却したりしないので，圧倒的に兵員数が優位な時以外は，コンピュータまかせは禁物である。ただし，自動戦闘モードの間に他の部隊を指揮するためとか，敗戦覚悟の陽動時戦の時はこの限りではない。



✝捕虜

敵の兵士を捕虜にしたり，逆に味方が捕虜になった時の表示。捕虜になるのは，コンディションが窮めて悪く，また部隊の残り人数が少ない時である。が，この時敵もコンディションが悪かったりすると捕虜にはならない。また敵部隊と離れたところにいれば安全だ。相手を捕虜にするかどうかの判断などはコンピュータによって自動的に決められる。捕虜になるのはその部隊全員。

✝軍旗

もっとも重要な前線ニュースである。敵が味方の軍旗を奪取した時，あるいは反対に味方が敵の軍旗を奪取した時にただちに報告される。もちろんこの時，全部の軍旗がどちらか一方の支配下に置かれた場合は，即ゲーム・オーバーとなり，続いて何かのキーを押すと，双方の戦死者や奪われた軍旗の数などが一覧表となって表示される。



†山での行方不明

ルール設定で山岳地帯の状態を「高くて危険」にしておくと，この表示が出ることがある。これは山越えの際に，敵か味方の兵士が遭難して死亡（?）したことを表したものだ。こんなことが起きないためにも，部隊のコンディションは常に良い状態に保っておきたい。なお行方不明は，山越え中の部隊の兵員数が全員でなく，少しづつ減っていくという形で発生する。

†溺死

ルール設定で河川の状態を「深くて危険」にしておくと，渡河中の部隊の兵士が溺れて少しづつ減っていく。そんな時のありがたくない表示だ。これを避けるには，なるべく橋を渡ることだ。ただし，河岸線とかで戦闘が起きて退却すると，次の瞬間部隊が河川の中に放り込まれてしまうことがあるので注意を必要とする。



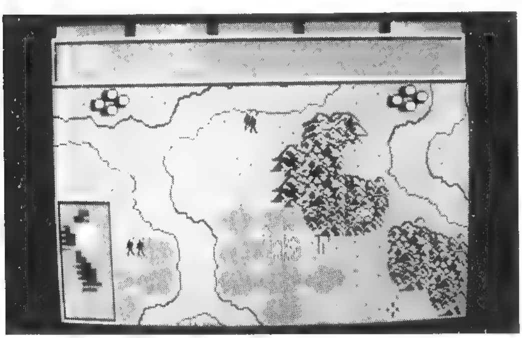
†通常コマンドは大別して２系統

ゲーム操作に必要な通常コマンドは大きく２つの系統に分けられる。

まずは，＋マーカーが部隊の上に置かれていない時にコマンド・ラインに現れる「View」「Time」「Option」の３つのコマンドで，これはどちらかというとゲーム全体のユーティリティの働きをするものだ。いまひとつは，＋マーカーが部隊上にある時の「Info」「Formation」「Move」「Join」「Detach」の５つのコマンドで，これは部隊を動かすためのものだ。

◆View（全体図）

〔f・1〕キーで実行。戦場マップの縮小されたものが画面の左下に現れる。白く塗られた部分は味方の勢力が強い範囲，黒く塗られた部分は敵の勢力圏内にあるということを示している。その他の濃淡で塗られた地域はまだ敵味方の勢力が十分に浸透していないところだ。また青い部分は中立的な状態を示している。この勢力の強弱は部隊のコンディションなどに大きく左右される。これを参考にして補給線の確保を目指すのもひとつの手だろう。



全体図画面では同時に，双方の総兵員数も表示される。さらにこのコマンドを実行するとポーズがかかるので，作戦タイムには欠かせない。

◆Time(時間経過)

ゲームの進行スピードを変更するコマンドだ。〔f・2〕キーを何度か押すことで，その都度スピードが変わる。ゲームを進行させながら作戦を練る時はなるべく遅くに設定し，すべての作戦指示・移動ルートの入力が終わったら，スピードを上げるというのがもっとも理想的な使い方だ。

Slow（遅い）

通常の行軍がほとんど止まっているかのように見える遅いモードだ。作戦タイムを取る時は，ポーズかこのスピードがいい。

Medium（標準）

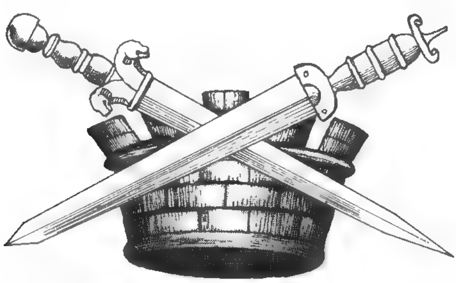
慣れてきたら最初からこのスピードに合わせるといい。ただし奇襲攻撃を受ける危険性が増す。

Fast（速い）

すべての作戦命令を入力し終えて，あとは遭遇を待つばかりという時に使うモード。

Faster（もっとも速い）

これは異常に速い。ズームの必要がなくて軍旗を目指すだけの終盤にはなかなか便利な速度。



◆Option（オプション）

〔f・5〕キーでこのコマンドを実行するとサブ・モードに入り，コマンド・ラインに「Save」「Surrender」「Go Back」の3つのサブ・コマンドが表示される。間違ってこのモードに入った場合は「Go Back」の〔f・5〕キーを押せば前のモードに戻れる。「Save」の〔f・1〕キーを押すとゲームの中断・セーブが，〔f・2〕の「Surrender」では降伏ができる。

Save（保存）

画面の指示に従ってデータ保存用のデータ・ディスクをドライブ2に入れると，その時点でのゲームの途中経過がセーブできる。この時，ディスクがフォーマットされていなくても自動的にやってくれるが，フォーマットすると前に入っていたデータがすべて消えてしまうので注意。セーブしたゲームを再開するには，シナリオ選択で「Data Disk」を選んで，画面の指示に従ってデータ・ディスクを入れるだけでOK。なお1枚のデータ・ディスクには1つの途中経過しかセーブできない。

Surrender（降伏）

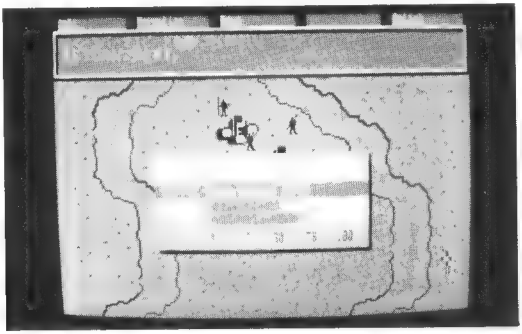
ゲームの途中でもはや味方に勝ち目がないと判断した場合は，あまり使いたくはないが降伏の道を選ぶことができる。「Surrender」のコマンドを実行すると本当に降伏するか確認されるので「Ok」ならば〔f・1〕キーを，気が変わってゲームに戻るのなら〔f・5〕キーを押す。降伏すると戦果が表示される。

Go Back（戻る）

サブ・モードから前のモードに戻る時に使う。「Option」だけでなく，このゲーム全般を通じて前の画面やモードに戻る時はたいてい「Go Back」を使うことになっている。ちなみに，逆に次の画面に進む時は「Continue」コマンドだ。

◆Info(情報)

敵も含めた部隊の上に＋マーカーがある時〔f・1〕キーを押すと，詳しい情報が得られる。(マウスでは部隊を左クリックでマークしてから，コマンド・ライン上の「Info」をもう一度左クリック。) この際，さらにスペースキーを何度か押すと，行軍時のスピード設定を変えられる仕組みにもなっている。(マウスでは中央の窓の行軍速度表示に＋マーカーを置いて左クリック。)



兵員構成

その部隊の兵種別兵員数。

Speed (行軍速度)

「March Slow」「March」「March Fast」の順に速くなる。ここで速度だけ決めても移動コマンドを実行しないと行軍を始めないので要注意。コンディションが悪いと速度が制限される。

Condition (コンディション)

部隊の現在のコンディション。戦闘が長引いたり，退却ばかりしていたり，補給線が切れたり，速く移動すると減っていく。

Food (食料補給)

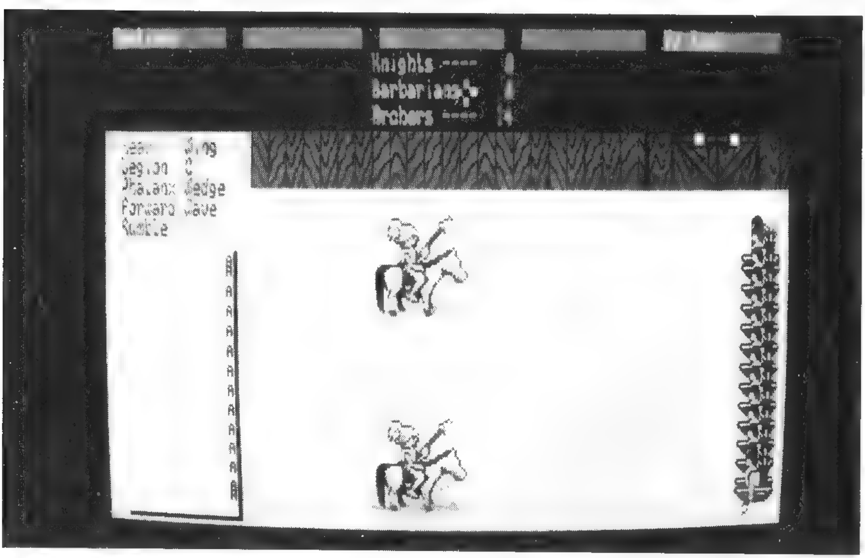
現在の食料補給状態。コンディションと同じく最高は100。このグラフの横に＋の印があれば補給線が確保されているということ。

◆Formation(隊形)①―Rear

部隊上に＋マーカーがある時に〔f・2〕キーを実行し，スペースキーを何度か押すことで，その部隊の隊形を変更することができる。(マウスでは隊形名を左クリック。)隊形は戦闘の結果を大きく左右し，そのくせ戦闘中は変更できないので，ゲームが始まったらすぐ全部隊について設定し直しておいた方がいいだろう。敵の隊形は，自動的に頻繁に変更されているのでそれに合わせて隊形を組むことはできない。なおこのコマンド実行中はポーズがかかる。

★

1番目の隊形は最後部1列にだけ兵士が並んでいるというもの。白兵戦を苦手とする弓兵が多い部隊では，危険な前線に弓兵をさらさなくてすむので，この隊形が効果的だ。退却する時も危険は少ない。



◆Formation②―Legion

最前列と最後列に兵力を分断させた隊形。弓兵が自動的に後列にくるので弓兵の防御には向いているが，攻撃する際に後ろから味方を射る危険が生じるので，弓兵は前列が退却してから使うようにしたい。もちろんその部隊に弓兵がいなければそんな心配はないが。

一方，前列には蛮人よりも優先的に騎士が配置される。つまりどちらかというと騎士向けの隊形なのだ。多数の蛮人から構成されている敵を相手に，前列の騎士で蛮人を一掃し，危なくなったら後方の弓兵を援護にまわすという戦法を使ってみるのも面白い。



◆Formation③—Phalanx

紀元前400年頃のギリシア・ローマ人が得意とした密集軍団隊形だ。びっしりと兵士の詰まった方陣でひたすら前進して敵を撃破するという，いささか無骨だが力強い隊形である。

ただし複数の兵種が混在している部隊では，この隊形を取ると，最前列から弓兵・騎士・蛮人の優先順位になってしまうのであまり勧められない。

また隊形全体がやや後方に位置しているため，弓兵ばかりの敵と出会った時に，前進していく間にバッタバッタと倒される危険性もある。

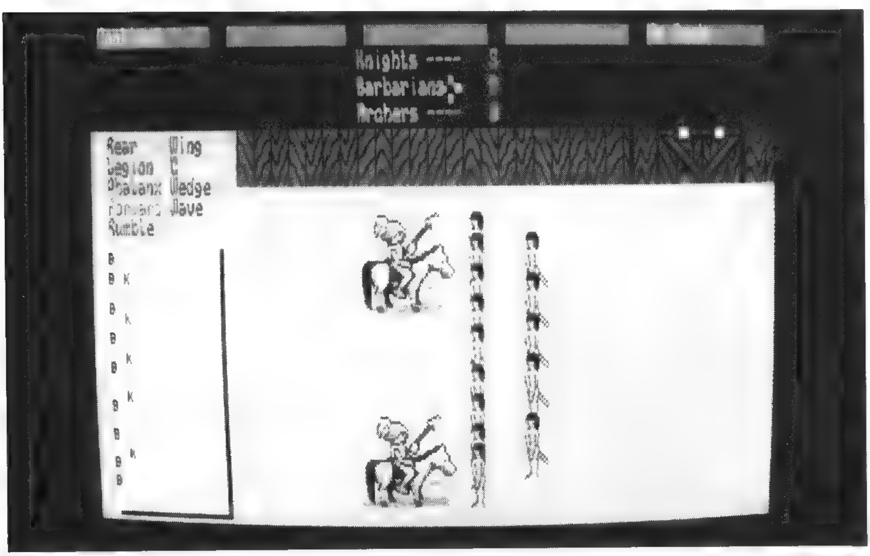
以上の点を考えると弓兵に強い蛮人向けの隊形といえるだろう。



◆Formation④—Forward

Legion よりも密集した最前列中心の奇襲隊形だ。配置優先順位も，蛮人・騎士・弓兵となっているので，これなら複数の兵種が混在していても安心して隊形が組める。退却だけはしずらい隊形となっているが。

この隊形がもっとも効果を発揮するのは，相手が弓兵だけで，こちらが蛮人だけから成っている場合だ。戦闘が始まったらすぐやみくもに攻撃突進する。なにしろこっちは最前列にいるので，すぐ敵の懐に飛び込んで白兵戦を挑めるというわけだ。しかも敵は蛮人にめっぽう弱い弓兵なのだから，このパターンは窮めて強力である。



◆Formation⑤—Rumble

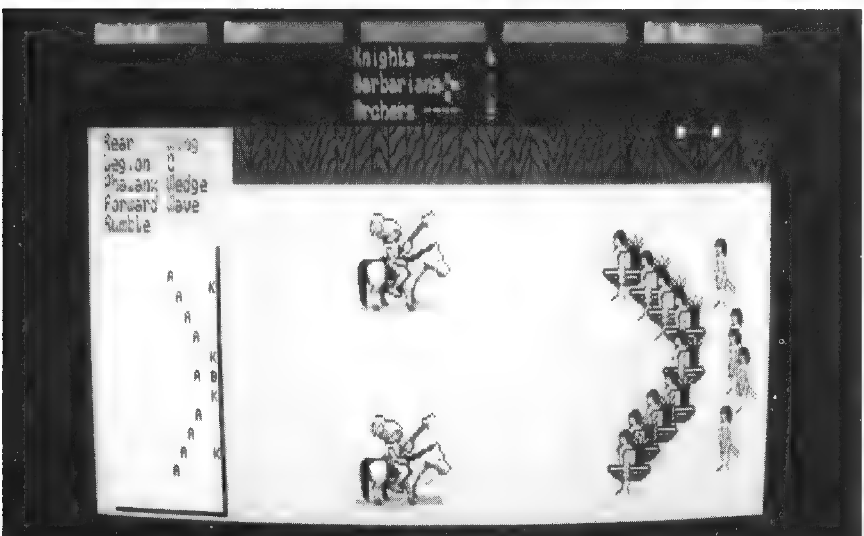
一見するとなんの規則性もなくランダムに兵士が配置されているように感じるかもしれない。だが，弓兵が後方に位置していたり，前列に適度に騎士と蛮人が配置されているなど，けっこう合理性に富んでいる隊形だ。それによくよく見ると，全体が斜めに右翼に向いていることが確認できる。これこそ，古代ギリシアのテーベの軍人エパミノンダスが改良した斜め密集軍団（？）の隊形なのである。ただし兵種別の前進・後退の判断が難しい隊形でもある。



◆Formation⑥—Wing

弓兵が扇状に広がっていて，しかもわりと後方に位置しているので，弓矢攻撃がしやすい。なおかつ，蛮人と騎士が中央部分に集中しているので，間違って弓兵が味方を射る心配も少なくなっている。

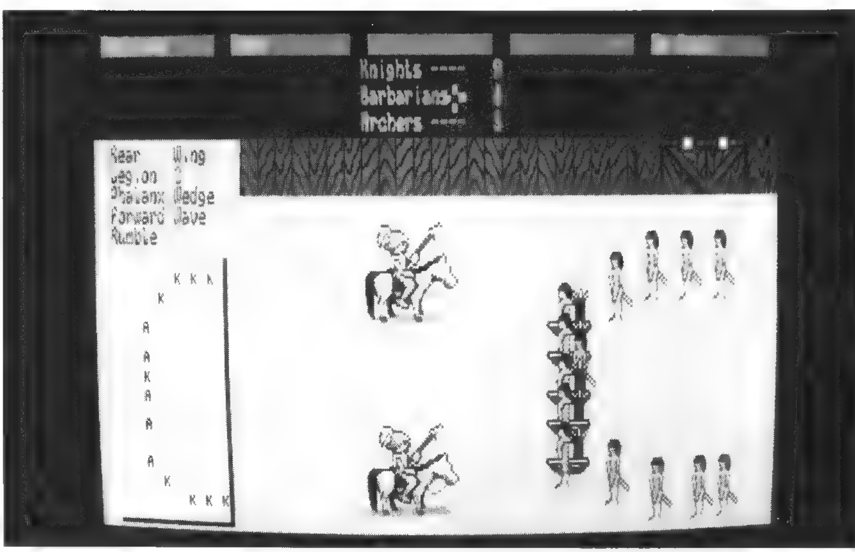
これは弓兵中心の部隊で，少数の蛮人や騎士がいる場合に理想的な隊形である。ただ，両翼の端の方の弓兵は，敵の攻撃にもろにさらされるので注意する必要がある。また敵が懐に飛び込んできた場合に，反対側の翼の弓兵と相打ちになる恐れがあるので，そんな時は弓兵を少し後ろに下げ，常に敵と一定の距離を保つよう心掛けるべきだ。



◆Formation⑦—C

最前列の弓兵が攻撃しているすきに，左右から騎士を中心とする兵士が突撃するという隊形だ。これなら味方を後ろから射る心配はないが，一方で弓兵が前線に立たされる危険が生じる。

その点，相手が中規模の人数の騎士だけの時に都合がいい。騎士は弓兵に弱いからだ。丘陵を下から攻め上がる場合でも，弓兵が前列で矢が届きやすいので多少効果が期待できる。



◆Formation⑧—Wedge

アレキサンダー大王が好んで用いた密集軍団の変形パターンで，前線が一般的な直線ではなくV字型になっている。これによって敵の前線に穴を開け，一挙に懐に飛び込んで敵を混乱させることができるのだ。

密集軍団は後方気味に位置していたが，こちらはもろに最前列というのが嬉しい。これなら弓兵の脅威にさらされる前に敵前線に到達できる。

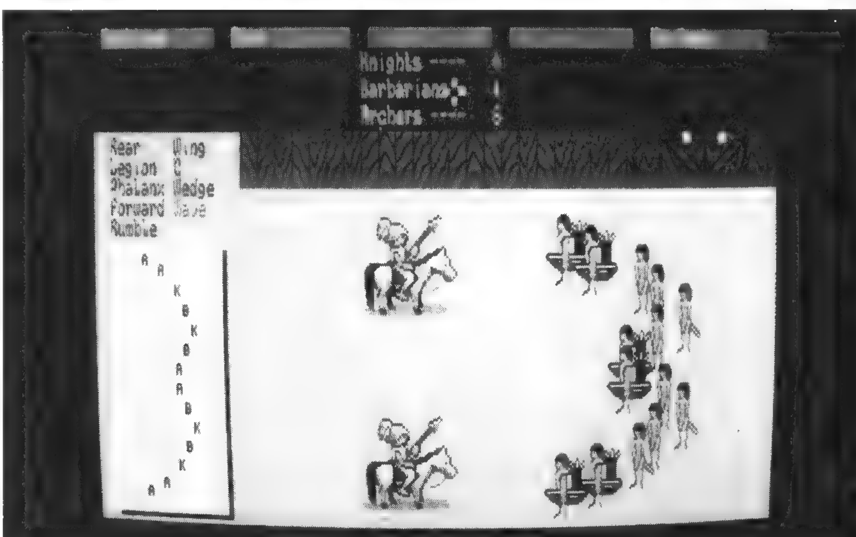
V字の前列は蛮人なので，対蛮人部隊，対弓兵部隊の場合に大きな効果が期待できる隊形だ。さらに少数ながら両翼から弓兵が援護してくれているのが心強い限りだ。



◆Formation⑨—Wave

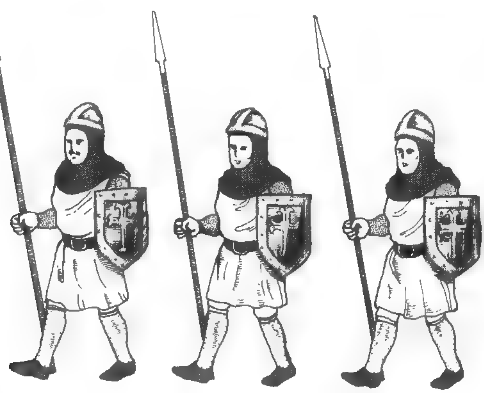
ほとんどWingと変わらない扇型の隊形で，味方を射る心配が少ないなどの特徴も似ている。が，Wingよりは部隊全体が前方に位置しているので敵前線との接触も早くなる。攻撃型には向いているが，退却などの戦術を使う防御型には適さない隊形といえるだろう。

Wingと同様，兵種が混在している部隊編成の時には効果的。相手としては中人数の部隊がお客さんだ。



◆Move(移動)

部隊上に＋マーカーがある時〔f・3〕キーを押すと移動モードに入る。このモードではマーカーが点線に囲まれた四角になるので，このマーカーをテンキー，カーソルキーで動かして移動ルートをなぞっていく。マーカーを目的地に持っていってスペースキーを押せば移動ルートの入力確定だ。(マウスでは「Move」を左クリック後，ルートを指定，目的地で再度左クリックする。)

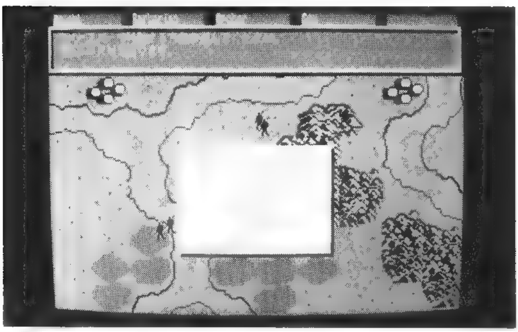


ルートの指定中，描き直したくなったらもう一度〔f・3〕を押す。(マウスは右クリック。)メモリがいっぱいになった時は，目的地に達しないうちに目的地マークが自動的に画面上に出てしまうので，一度そこまで部隊が移動するのを待って，本当の目的地まで再度移動ルートを追加指定する。なお，部隊の正確な位置は四角マーカーの下線中央だ。

移動の前には，敵と遭遇した時のために「Info」で行軍速度と隊形の設定をしておいた方が賢明だ。また敵の行軍状況から，すでに移動中の部隊のルートを変更したくなったら，その部隊に＋マーカーを合わせて再び「Move」をすれば移動は中断する。ただし移動モード中もゲーム時間は停止しないので，素早い入力を心掛けよう。

◆Join（合流）

味方の2部隊がすぐ近くにいて，合計兵員数が14人未満ならそれを1部隊に合流することができる。どちらかの部隊上に＋マーカーを合わせて〔f・4〕キーを押せば画面中央に合流ウィンドゥが出てこのモードに入れる。（マウスでは「Join」を左クリック。）





合流ウィンドゥが出たら，どちらの部隊に兵士を移すか，スペースキーで矢印を選択する。（マウスでは左クリックで選択。）次に移したい兵種の〔f〕キーを押すと，1人づつ合流していく。（マウスでは兵種のライン上に＋マーカーを合わせて左クリック。）これと「Detach」を併用すると部隊の総入れ換えも可能となる。

◆Detach(分遣)

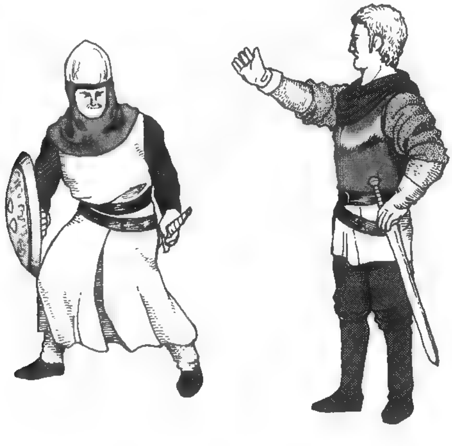
味方の1部隊を2部隊に分けるコマンドだ。分けたい部隊の上に＋マーカーを合わせて，〔f・5〕キーで実行する。(マウスは「Detach」上で左クリック。)あとの具体的な操作方法は「Join」と変わらない。

分遣モードから抜けると，次の瞬間＋マーカーは部隊1の上に存在する。もし分遣した部隊の一方をすぐ移動したい場合は，その部隊を部隊1の方に持ってくるべきだ。これなら分遣終了後ただちに「Move」を押して移動モードに入ることができ，＋マーカーを部隊2上に持ってくる手間が省ける分，時間の節約になる。

分遣は，陽動作戦を行う場合や,「Join」と併用して部隊の再編成を彼う場合などに使うが，特に兵種の混在する部隊を兵種別に分けて行軍速度を上げる際に重要だ。

部隊は一番遅い兵士の速度に合わせて行軍する。兵種が混在する時は，速い弓兵・蛮人を遅い騎士とできるだけ分遣するようにしよう。

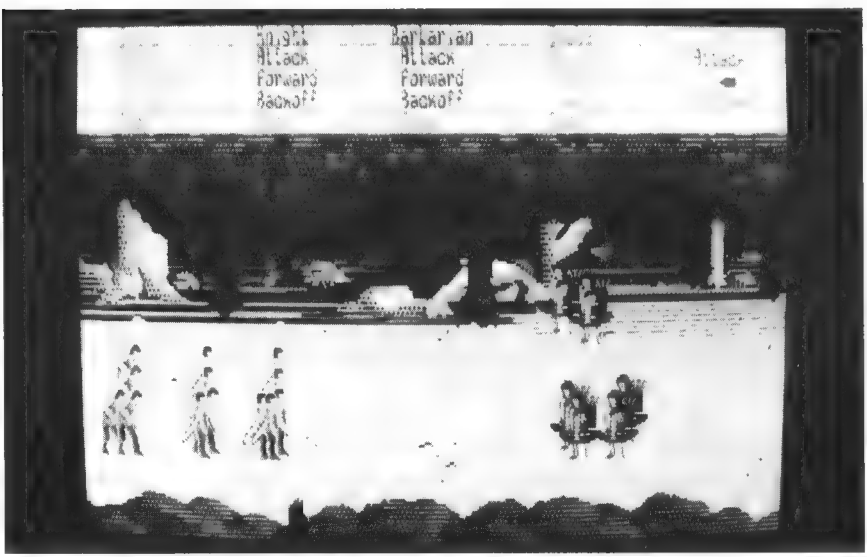
分遣は合流と同様，モードに入っている間はゲーム時間が停止するので，ポーズ代わりに使うのもいいだろう。



戦闘コマンドは６種類

敵と味方の部隊が遭遇するとコマンド・ライン上に戦闘コマンド「Zoom」の表示が出る。ここで〔f・3〕を押すと戦闘モードに入って，個々の戦闘場面がズームアップになる。(マウスは「Zoom」を左クリック。) この時それぞれの兵種に5種類の作戦を指示することができる。

◆Zoom(ズーム)



遭遇した部隊の戦闘を指揮する時に実行する。ズームしないとしばらくして自動戦闘が始まってしまうので注意。一度自動戦闘モードに入ってしまうと，ズームはできなくなる。

ズームは遭遇順に実行されるが，もし後から遭遇した部隊をズームしたい時は，その部隊（敵でも味方でもよい）に＋マーカーを乗せてから実行する。

†兵種別に作戦を指示する

ズームで戦闘場面がアップになると「Attack」で攻撃か「Retreat」で退却するかをまず決めなければならない。放っておくと自動的に「Attack」になってしまうことがある。次にどの兵種に作戦を指示するかの兵種名，その作戦の内容という順番で2段階でコマンドを実行していく。この間も敵はどんどん攻撃を仕掛けてくるので素早く入力を済まそう。戦いが終わるとメッセージ欄に戦果が報告され，自動的に通常画面に戻る。

Attack（攻撃）

戦闘の開始を意味する。最初にこれだけ実行しても次に個々の兵種名・作戦を入力しないと棒立ちのままやられてしまうので注意する。実行はAキー。マウスなら右端の「Attack」を左クリック。

Retreat（退却）

部隊全員を退却させる。Rまたは「Retreat」左クリックで実行。

Squad（部隊）

兵種名入力のひとつで，Sキーまたは「Squad」欄を左クリックで入力。部隊全体に指示を下すもので，すべての兵種が，続く作戦入力に同じように従う。もちろん兵種がひとつでも実行できる。

Knight（騎士）

兵種名入力のひとつで，Kキーまたは「Knight」欄を左クリックで入力。騎士だけが，続く作戦入力に従う。

Barbarian（蛮人）

兵種名入力のひとつで，Bキーまたは「Barbarian」欄を左クリックで入力。蛮人だけが，続く作戦入力に従う。

Archer（弓兵）

兵種名入力のひとつで，Aキーまたは「Archer」欄を左クリックで入力。弓兵だけが，続く作戦入力に従う。

◆Attack(攻撃)

兵種名を入力し終えてから実行する作戦コマンド。蛮人ならパンチを繰り出しながら，騎士なら剣を振りかざしながら攻撃前進していく。弓兵は前進しないでその場でひたすら矢を射り続けて攻撃する。

基本的には前進の「Forward」と変わらないが，前進と違って立ち往生することがないので，短期決戦にはもってこいだ。

Aキーを押すか，兵種名下のコマンド表示欄の「Attack」を左クリックすることで実行する。

戦闘場面ではもっとも頻繁に使用するコマンドである。



◆Forward(前進)

兵種名を入力し終えてから実行する作戦コマンド。蛮人と騎士はひたすら前進していって，敵と出会うと戦ってくれる。ただ途中で突然立ち往生してしまうことがあるので気が抜けない。弓兵は攻撃しないまま進んでいく。敵が遠過ぎて矢が当たらない時以外は，弓兵にこれを使うのは避けたい。

Fキーを押すか，兵種名下のコマンド表示欄の「Forward」を左クリックすることで実行する。

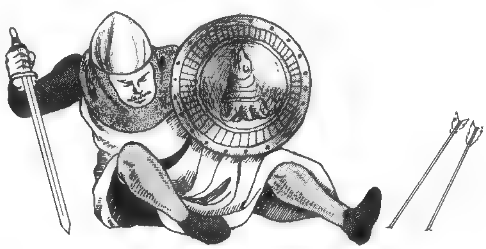
◆Back off(後退)

兵種名を入力し終えてから実行する作戦コマンド。画面右端まで兵士が後退する。この間，兵士たちは敵からの攻撃をもろに受けるので，後退は慎重に。

このコマンドは，兵種が混在する部隊で，傷ついた前線の兵士を後ろに引っ込め，元気な後列を第2波攻撃に当てるような場合によく使う。また，隊形を組み損ねて弓兵が最前列に位置してしまった時などに，とりあえず弓兵を後退させるのには有効だ。

後退は退却の「Retreat」とは違うので，くれぐれも混同しないように。退却したつもりがまだ画面内に残っていて，玉砕という事態も起こり得る。

Bキーを押すか，兵種名下のコマンド表示欄の「Back off」を左クリックすることで実行する。



◆Stop(停止)

兵種名を入力し終えてから実行する作戦コマンド。攻撃・前進・後退などをしている兵士がその場で立ち止まる。当然ながら攻撃・前進時はそのまま敵の攻撃をまともに食らうわけで，あまり意味がない。逆に，後退である位置まで下がったらこのコマンドで兵士を止めるという作戦では効果的だ。

Sキーを押すか，兵種名下のコマンド表示欄の「Stop」を左クリックすることで実行する。

◆Retreat(退却)

戦闘が始まる前，あるいは戦闘中でも，このコマンドで部隊全員が退却できる。退却が始まると兵士たちは後ろを向いて画面右端に向かう。この時，追い打ちされるので，退却は敵との距離に十分な余裕を持って行いたい。

有効な戦法として，まず弓兵が矢を数発放ってすぐ退却という手がある。これなら少しづつ敵にダメージを与えることができる。ただしあまり退却を繰り返すと士気が下がってコンディションが大きく減ったり，通常画面に戻った時に河岸線から水中に追いやられたり，城塞を飛び出てしまうので要注意だ。

Rキーまたは右端の「Retreat」表示を左クリックすることで実行する。

†その他のコマンド

ゲームをする上でのコマンドは，通常コマンド・戦闘コマンドの他に，マーカーを移動させるものなどがある。各コマンドの早見表は178ページに挙げておいたので，そちらも参照するように。

◆マーカー（カーソル）移動

テンキー，カーソルキーで行う。斜めに動かすのには，例えば右上なら9キー，6キーと8キーを同時，↑キーと→キーを同時の3種類の方法がある。マウスはコマンド入力に関してはクリックの数が多い分不便だが，マップ上のマーカー移動にはじつに効率的だ。

◆画面スクロール

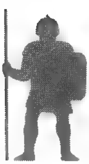
部隊移動の最中にマーカーが画面の端までいってしまい，スクロール先が見えなくなることがよくある。こんな時は，いったんマーカー移動キーを止め，Roll Up・Roll Downキーで画面を上下にスクロールさせよう。マウスでは▲▼アイコンを左クリック。

全キャラクター・地形解説

部隊マークを見分ける

各部隊はマップ上は人の形をしたマークで表されるが，その形を見分けて部隊の状態などを知ることから，すでに戦闘は始まっているといっても過言ではない。

兵隊のマークは５種類あるが，それぞれが１人の兵士でなく，複数の兵士を表しているので，その点を特に注意すること。味方は白，敵は黒のマークだ。



STAND（停止）

目的地までの行軍を終えて，そこに留まったりするとこのマークになる。ゲーム開始時にはすべての部隊がこのマークだ。ほとんど休憩しているのと同じなので，コンディションも上がっていく。



MARCH（行軍）

「Move」を実行すると，部隊はこのマークになって移動を始める。移動中にコンディションが下がると，「行軍で疲労」マークに形が変わる。また移動を終了すると上のマークになる。



ENCOUNTER／FIGHT（遭遇／戦闘）

味方部隊が敵と遭遇し戦闘可能な状態になるとこのマークになって，ズームができるようになる。放っておくと自動的に戦闘が開始されるが，その時もマークは変わらない。



TIRED MARCH（行軍で疲労）

行軍移動中に部隊のコンディションが下がると疲れた兵士のマークに。この状態では行軍速度も極端に落ち，戦闘能力も低くなるので大変危険である。止まってコンディション・アップに努めよう。



SPY（斥候）

斥候だけで成る部隊はこのマークで示される。この部隊は敵と遭遇しても戦闘ができないので，常に敵部隊の偵察任務にだけつかせるべきだ。他の兵種との混成部隊は，このマークにはならない。

◆Knight（騎士）



剣を持った兵士で，重装備な分，行軍する速度は遅い。足の速い蛮人や弓兵と混成の部隊の場合，行軍時に部隊全体の足を引っ張り，のろのろとしか進めなくなるので，そんな時は騎士を分遣してしまった方がいい。

戦闘時には，同じ兵員数の蛮人に対しては，かたや剣，かたや丸裸ということもあって2対1で優位に立つ。が，重装備で動きが鈍い分，矢はよけるのが下手で，同じ兵員数の弓兵に対しては，1対2で劣勢になる。

あまり移動せずに拠点周辺に留まり，弓兵を目指して行軍してくる敵の蛮人部隊を中心に迎え撃つのが得策だろう。

◆Barbarian(蛮人)



ほとんど装備を持たず，素手で戦う兵士。それだけに敏捷性に富み，また行軍速度もすべての兵士中一番速い。間隙を縫って敵軍旗を奪いたい場合も，この足は大変頼りになる。また速い動きで敵を陽動したい場合は，貴重な弓兵よりはこちらを差し向けるべきだ。

戦闘時には丸腰のため，同じ兵員数の騎士に対しては，１対２の割合で劣勢になる。逆に素早く矢をよけられるので，同じ兵員数の弓兵には，２対１で優位に立つ。

敵の弓兵が守る拠点に一気に攻め込んで，敵の飛び道具を真先に粉砕するというような作戦がもっとも効果的である。

◆Archer（弓兵）



弓矢を用いるため，ある程度の距離をおいた戦闘では大変強力な兵士だが，一度至近距離に踏み込まれて白兵戦を挑まれると，まるで戦力を発揮できなくなるので注意を要する。装備はわりと軽いので，行軍速度も騎士よりは速く，どちらかというと蛮人に近い。

戦闘時には，敵と離れた状態では，同じ兵員数の騎士には2対1で優位に立つが，動きの素早い蛮人には1対2で不利になる。至近戦では，ほとんど棒立ちのままやられてしまうので，常に敵と距離を保つように心掛けたい。

城塞で地形的に優位に立つためには必ず弓兵が必要である。その場合，砦の堀の上から矢を放ってくれるので，圧倒的に有利な篭城作戦が可能となる。

◆Spy（斥候）

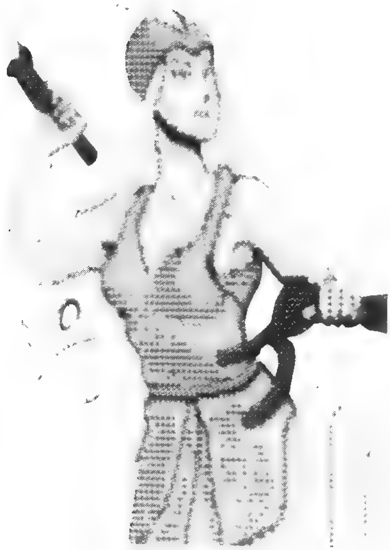


なんの武器も持たないので戦えない兵士。その代わりとても目が良く，ふつうの兵士の２倍も遠くの敵を発見することができる。

戦闘しないので，このタイプの兵士だけで構成される部隊は隊形を持たない。また敵と遭遇した時は戦闘モードには入らずに，たいてい捕虜になってしまう。斥候がいる混成部隊が戦闘に敗れた時にも，自動的に敵の捕虜になるので注意を要する。

ルール設定で敵が常に見える状態に設定すると，斥候が不必要になるので，その分の兵員数は蛮人に置き換わってスタートする。

アテナ



アテナはその戦術のみならず,
賢明さにおいても崇拝されている。

歴史的背景

ギリシア神話の女神で，別名パラス（乙女）ともいう。大神ゼウスの額から武器を持った姿で生まれたというエピソードが示すように，戦士としてまた知恵の神として崇められた。古代ギリシアの首都アテネの守護神でもある。

父ゼウス対タイタン族の戦いの助太刀をしたのが，彼女の最初の戦いとなった。彼女はこの時，大力の英雄ヘラクレスなら巨人のタイタン族を倒せると判断，その作戦をゼウスに進言した。そしてゼウスはヘラクレスを呼び寄せ，みごと勝利を手にしたのだった。アテナはこの戦いで自らも戦場に赴き，その知恵を駆使して２人のタイタン族を倒している。

敵の戦法

手の届く範囲にいるこちらの軍旗と部隊にひたすら部隊を送りつけてくるわりと単純な戦法を用いる。一途な女性を思わせる戦いぶりだ。反面，攻撃に夢中になるあまり，自分の軍旗と補給線の守りは手薄になりがちだ。中盤から彼女の部隊コンディションが極端に悪くなるのはこのためである。

また，彼女は気高いために降伏よりは死を選ぶ傾向がある。

攻略法

序盤は彼女の一方的な攻めに苦しむかもしれないが，それさえ乗り切れば，あとはじっくり時間をかけるだけで敵は自然と弱っていく。つまり持久戦がもっとも効果的なのだ。自ら兵士を動かしまくって下手にコンディションを下げるより，着実な防衛拠点，例えば城塞などでじっとしていて，敵が自滅していくのを待つのがいい手だ。もちろん自軍の補給線あっての話だが。

アレキサンダー大王



アレキサンダー大王は強力な食糧補給線を持つが，
平野以外の場所は苦手とする。

歴史的背景

古代ギリシア，バルカン半島中央部のマケドニアの国王。父のフィリッポス2世は，補囚として3年間をテーベで過ごし，その間にテーベの偉大な指導者エパミノンダスの戦闘方法を盗み，研究。マケドニアに戻ってからギリシアを統合してペルシア帝国と戦った勇敢な武将だった。

その息子アレキサンダーは，父の暗殺された紀元前336年，弱冠20歳で王位を継承。その後12年と8ヶ月に渡って王座に君臨し，各地でペルシア軍を撃破，中央アジア一帯に強大なアレキサンダー帝国を築いた。

紀元前331年にはティグリス河上流でペルシア軍の全精鋭と対戦し，独自のV字型密集軍団で敵を粉砕した。世に言うガウガメラの会戦である。

彼は紀元前323年，高熱を発し，32歳の若さで世を去った。

敵の戦法

自軍の軍旗の守りと補給線の維持に力を注ぐ防御型の戦法を取る。また，部下思いのために，戦況が思わしくなくなってくると，残りの兵士を戦いでみすみす無駄死にさせるよりは降伏の道を選ぶ。

山岳地帯でや森林での戦いは苦手とするが，平地ではなかなか攻撃的な動きを見せる。

攻略法

まず平地では戦わない方が無難だ。行軍も山岳地帯や森林を中心に行うようにし，敵から襲われないように心掛ける。彼は補給線を守り抜こうとする性質があるが，それを森林などの部隊で分断すればおのずと敵部隊を彼の不利な地形に誘い込むことができる。この時，敵部隊が森林などに入ってこなくても，やがて兵士のコンディションが悪くなり，彼は降伏を選ぶことになるだろう。

ジェロニモ



ジェロニモは奇襲攻撃を得意とするので，
見晴らしのよい場所で襲われることを嫌う。

歴史的背景

1800年代の後半にアメリカ合衆国政府軍と戦った，アメリカ南西部アパッチ族の偉大な指導者だ。

彼の率いるインディアンの戦士たちは，ゲリラ戦術を駆使し，あっという間に山陰などから攻撃してきては，あっという間に姿をくらましたので，当時の騎兵隊を随分と悩ませた。

彼の軍隊に欠点があったとすれば，それはインディアンである戦士たちが迷信深かったことと，兵力が乏しかったこと，そして近代的軍隊のように統制された動きが取れなかったという点である。

敵の戦法

平地より，山岳地帯や森林での行軍・戦闘を得意とする。このため，ルールで敵が近くに来ないと見えないと設定しておいた場合，彼が思わぬところから出現して奇襲してくるということが，けっこう頻繁に起きる。

ジェロニモは攻撃的な戦士なので，いったん手に入れた村落や城塞を長くは維持せず，すぐに次の食料補給できる攻撃目標に向かって行軍を始める。

攻略法

山岳地帯が得意な彼も，見晴らしのいい平地は極端に嫌う。襲われないためにはこの平野部を中心に動くことだ。また敵軍の陣地を手に入れたい時は，なるべく平地に留まって，敵が次の目標地点に動き始めるのを待った方が得策だ。敵は食料補給できる村落などを目標にするので，時には軍旗のない村落などをみすみす捨てる作戦が功を奏する。村落や城塞がオトリというわけである。

気狂いイワン



気狂いイワンは指導者としては劣るが，
そのユーモアのセンスは隅におけない。

歴史的背景

ノルウェーの農夫の生まれで，若い頃に隣人の乳牛をトナカイと間違えて発作的に撃ち殺してしまったため「気狂い」のあだ名をつけられた，いささかエキセントリックな人物だ。

その後彼は南アメリカのメスカリトという小さな村に逃げ出したが，ある日テキーラに酔った反逆者の一団と「永遠の幸福の泉」を探す旅に出かけた。それ以来，彼の姿を見たものはいない……。

モデルは，1533年から50年間に渡ってロシア帝国を統治した雷帝イワンらしい。短気で邪推心が強くて残忍，1582年には口論の末，実の長男を殺してしまったこの雷帝は，多くの点で気狂いイワンと類似している。

敵の戦法

論理的な戦法はいっさい取らない。気紛れで，ムラがあり，衝動的。時にはこちらの大軍の中に平気で一部隊を置き去りにしたり，意味のない方向に進軍したりする。

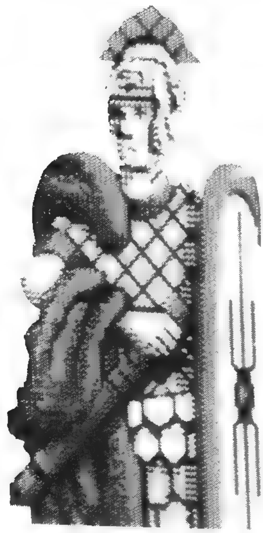
その分彼の行動は予測しずらく，的確な作戦は取りずらい。が，スキだらけで戦闘も下手なので，倒すには一番手頃な相手だ。

攻略法

まともに綿密な戦略を練る必要はない。むしろ，彼の出方を見て，その都度行軍ルートや補給線を変えた方が，無駄が少なくていい。

敵の行動がまったく読めないところなどは，かえって事前情報の少ない実戦のようでリアリティがある。いかんせん，作戦がめちゃくちゃで，思わず失笑してしまうことがしばしばある。

ジュリアス・シーザー



シーザーは戦術を操る天才だが,
占領地の守りは堅くない。

歴史的背景

紀元前102年生まれのローマの軍人・政治家。前60年にはポンペイウス，クラッススらと第一次三頭政治を開き，クラッススの死後は「賽は投げられた」の台詞とともにポンペイウスと権力の座を競い始め，これをエジプトで滅ぼした。彼はローマ皇帝として，10年間に渡ってこの強大な帝国を統治したが，その間に確固たる規律と高い士気を帝国に植えつけることに成功した。また政治家としても偉大で，数々の法律・現在の暦の原形となったユリウス暦などをローマ社会に取り入れている。

が一方で，エジプトの王位継承問題にわざわざ首を突っ込み，結局お気に入りの女性クレオパトラを王位につかせるなど，美女には目がなかった。彼はその独裁政治故に，紀元前44年に暗殺された。

敵の戦法

彼の歩兵軍団は，平地で最大の力を発揮し，その戦略は常に攻撃的だ。史実の上では大胆な奇襲攻撃を得意とし，このため相手の軍団は本戦前にすでに，士気の点で敗れたも同然の状態となっていることが多かった。

彼の軍団は自軍の陣地や補給線を維持することは得意でなく，また目標への行軍速度は遅かったが，その分コンディションの維持は着実なものだった。

攻略法

平地での戦闘しか得意でなく，撤退する時に自軍に大きな被害を出す点はアレキサンダー大王と同じである。これを利用して，河岸線や高い山岳地帯の縁の部分で戦うのが，危険だがいい戦法である。もし彼が撤退すれば，溺死や遭難で大被害が出るはずだし，撤退しなくても平地でないと敵は戦力がダウンする。あるいは彼の行軍速度が遅い点を突いて，一気に軍旗を目指すのがいい。

ジンギスカンとサボタイ



ジンギスカンとサボタイは奇襲と速攻を用いた戦術で，
無敵の強さを誇る。

歴史的背景

1167年にモンゴル部族キャン家の長男として生まれる。1206年，蒙古帝国の創設者として皇帝の位に就き，名をジンギスカンと号するようになる。

その後中国やホラムズ帝国をはじめ30もの国を征服して広大な領土を手に入れるが，1227年に負傷，その傷が元で死亡した。帝国の領土はたくさんの家臣たちに分配され事実上蒙古帝国は崩壊する。

彼にはまた優秀な武将サボタイが右腕としてついており，その強力な軍団は75回におよぶ戦いでただの一度も敗れたことはなかった。

蒙古軍は食料がなくても馬の乳を飲んで飢えをしのぐなど，生き延びるための知恵にたけており，また相手の弱いところを突いて補給線を断つなどの戦術を得意としていた。

敵の戦法

史実の上では，まず弓兵で相手の部隊にダメージを与えておいて，それから剣で攻撃を加えるという２段階攻撃を得意としていた。しかも戦況が不利になるとすぐ退却するため，その軍団はなかなか傷つかなかった。

ここでは彼は，軍旗や補給線を守り，なおかつ奇襲を得意とする強敵として登場する。山岳地帯や森林でも移動が速いので，嫌な敵のひとりだ。

攻略法

これといった弱点のない敵なので，こちらはひたすら補給線を確かなものにし，極端に弱いところが出ないよう気を配るしかない。

彼の軍団は奇襲が得意なので，なるべく山岳地帯などは避けて通った方がいい。また，行軍速度も敵の方が有利なので，険しい地形で行軍競走するのは，墓穴を掘るようなものである。

ナポレオン・ボナパルト



ナポレオン・ボナパルトは的確な作戦をたてるが，
敵の戦力を過小評価する傾向がある。

歴史的背景

近代戦争史に銘記される天才的な軍人のひとりである。1769年，コルシカ島生まれ。砲兵士官としてフランス革命に参加後，軍人としての優れた才能を発揮しだし，1804年にフランス皇帝の地位に就いた。

その後破竹の進撃でヨーロッパを席巻するが，1812年にロシア遠征に失敗，帝位を退位してエルバ島に流された。再び帝位に就いた後も，今度はイギリスを相手にしたワーテルローの戦いで破れ，1821年流刑先のセント・ヘレナ島で死去した。

彼の軍隊は，行軍中突然方向を変えて陽動作戦に出たり，相手が兵力を集中する前に電撃的に先制攻撃を加えるなどの戦術や，前線を100マイルも横に広げて行軍し，目標地点を相手に悟らせないカモフラージュ戦法もよく使った。

敵の戦法

相手の弱い部隊を的確に見分けて，強力な兵力で叩いてくる。

自軍の軍旗や補給線は確実に確保しながら行軍してくるので，こちらとしては実に辛い戦いとなる。

たったひとつの救いは，彼の軍隊は山岳地帯や森林では行軍速度がだいぶ落ちるという点である。

攻略法

戦力的に弱い部隊を彼の魔手から逃げのびらせたければ，彼が行軍を苦手とする森林や山岳地帯に入り込み，追撃を振り切ることだ。それから各部隊を合流させ，どの部隊の戦力も同じくらいになるように調節しよう。

彼は時としてこちらの戦力を過少評価することがあるので，なるべく兵員数を定員に近づけておくことが肝心なのである。

孫子



孫子はあらゆる戦争の局面に通じており,
それを利用して有利な戦いを行う。

歴史的背景

本名は孫武。紀元前400年頃，中国が春秋戦国時代と呼ばれていた頃の呉の国の哲学者だが，むしろ偉大な兵法書「孫子」の著者として知られている。

この著書は，戦い全般を見通した戦略と，個々の具体的な戦いにおける戦術の基本的概要を述べたもので，後世の戦略家たちに多大な影響を与えた。

孫子は呉王に仕えて長年のライバル楚を破り，続けて斉と晋の国を威圧，呉の発展に大きく寄与した。

敵の戦法

「兵法書」を著しただけあって，その戦略は完璧に近い。

彼は軍旗と補給線を確実に守り，相手の弱いところを的確に攻め，さらには山岳地帯や森林での行軍も迅速そのものなのだ。すべての面で戦術にたけた，これぞ指揮官とでもいうべき存在である。

ゲーム中もっとも手強い敵なので，上級者でも勝つのはなかなか苦しい。

攻略法

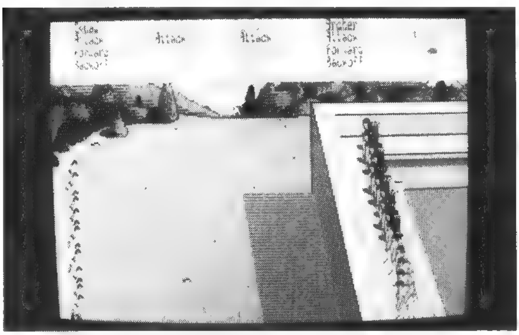
いままで学んだすべての戦術・戦略を駆使して，ようやく彼と肩を並べられるようになる。

やたらと派手な戦法，奇抜な作戦は禁物である。着実に少しずつ彼を弱らせ，こちらもあまり無理をせずに行軍・戦闘を繰り返していくことが，勝利への一番の近道なのだ。

◆城塞

この特異な地形は弓兵での防御の際に最大の威力を発揮する。この場合戦闘場面になると，高い塀に囲まれた砦の画面が出現し，弓兵は下から攻めてくる敵軍を矢で攻撃することになる。高低差がある分，明らかに塀の上の部隊の方が優位だ。この時，城塞側の部隊は設定してある隊形が無効になり，塀の上に１列に広がる。また他の兵士が残っていても，弓兵が戦闘中に全滅すると，その部隊は自動的に退却させられてしまうので注意を要する。

もし，戦いが始まる時に防御側に弓兵がいない場合は，城塞の中の広場で戦闘が行われ，地形的優位は存在しなくなる。



城塞を攻める時は必ず弓兵を用意すること。もしいなければ，陽動部隊を自動戦闘モードに突入させ，その隙に他の主力部隊を城塞内部に突入させる。また，周りを包囲して補給線を断つと，敵が城塞を放棄することがある。

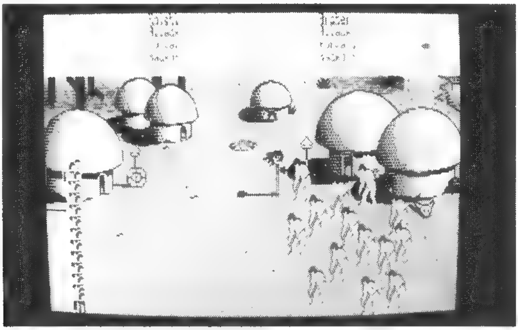
◆村落

味方の部隊が上に置かれている時は，補給源として機能する。そしてそこからのびる補給線の長さと強さは，上に置かれた部隊の強さに影響される。つまり戦力の強大な部隊を村落の縁に置いておけば，たとえそこの中心地が敵の弱

い部隊に占領されていても，充分補給源として機能するわけだ。

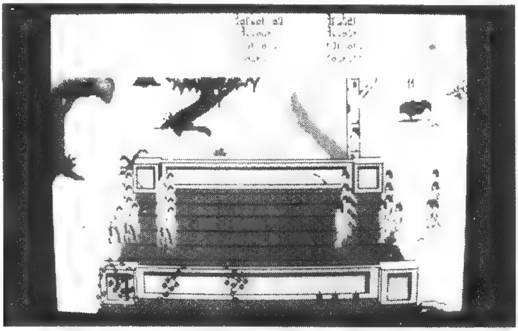
ルール設定で村落で食料が供給できないようになっている時は，以上の作戦は全然意味をなさない。すなわち村落は，マップ上のただの模様に過ぎなくなってしまうのだ。

村落は戦闘には何も地形効果を及ぼさない。



◇橋

河川が深いルールの時は，溺死の危険があるので河はこの橋から渡るようにする。橋は狭いので，上で敵味方が出会って戦闘が始まった場合，やたらと退却しないように。下手をすると河に追いやられるからだ。



平地

もっとも一般的な地形で，行軍の際にもあまりコンディションは減少しないし，戦闘への地形効果もない。敵指揮官によっては，この安心できる地形が得意だという場合があるので，気を付けるに越したことはない。

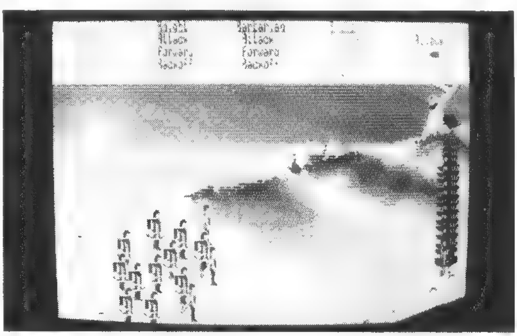
森林

ルール設定によって浅くなったり，深くなったりし，それに応じて行軍速度にも影響を与える。深い時は，なるべく平地を歩くようにしないと，コンディションも早く減ってしまう。

丘陵

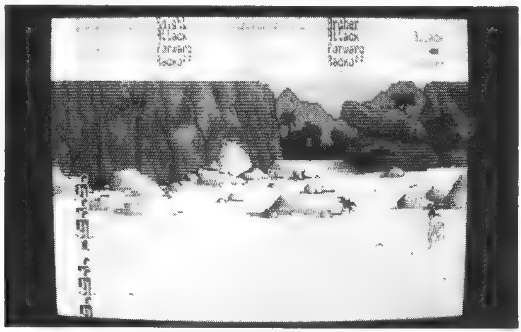
戦闘への影響がある数少ない地形のひとつ。マップでは青灰色の小さい円で表示されている。

丘陵の中心部に近いところにいる時に，近くの敵部隊と遭遇・戦闘すると，こちらは丘の高い方，敵は低い方に位置されるので随分と有利だ。ともに丘の稜線にいる時には，小高い台地で対等な条件で戦うことになる。



◆山岳

ルール設定の高さによって行軍の際の速度が著しく左右される。また危険な山では遭難して兵士を失う可能性が出てくる。森林よりもさらに険しい地形なので，速度もコンディションも急激に減少する。戦闘地形効果はない。



◆河川

浅い河は問題ないが，深くて危険だったりすると，兵士が溺死することもある。行軍速度やコンディションにも悪影響を与えるので，河川を目の前にしたら，こちらは渡らずに河岸で待ち構え，敵に渡らせて弱らせてしまうのが手である。休養充分の味方は，疲れた敵部隊をかんたんに破るはずだ。

◆河岸線

河川の状態が悪い時に，この河岸線を越えて渡河するのは大きな犠牲を意味している。もし敵軍が対岸で待ち構えていた場合，味方部隊はなかなか上陸できず，冷たい水の中で次々と死んでいくからだ。たとえ渡河しなくても，河べりを行軍するのは危険だ。もし攻められた時に退却すると，望んでもない流れに追い落とされる心配が出てくるからである。



シナリオ分析

†各シナリオに含まれる要素

ゲームディスクには全部で11本のゲームシナリオが収められている。ここではそれぞれのデータ，マップ，攻略法などを中心に解説を加えてみた。

各シナリオは①タイトル②難易度・所要時間（1～9で9が一番上級）③ストーリー（ゲーム画面通り）④解説（全体の目的）⑤敵指揮官（デフォルト）⑥ルール（デフォルト）⑦マップ（部隊番号については下記を参照）⑧兵力表（総人数・総部隊数・総軍旗数）⑨部隊編成表（下記参照）⑩攻略拠点（ポイント）⑪具体的戦略（攻略のヒント）⑫まとめの順に記述されている。

＊マップと部隊編成表の見方

●マップ上の数字は味方部隊，英字は敵部隊を示す。それぞれの部隊名は部隊編成表の部隊名に対応している。

●兵種名は部隊名に続く英字で表示してある。Kは騎士，Bは蛮人，Aは弓兵，Sは斥候である。兵種名の次の数字はその構成兵員数を示したものだ。

●「／」の左右の数字は左がコンディション，右が食料である。

●行軍速度はMS（のろい），M（普通），MF（速い）の3種類の記号で示した。

●味方部隊の一番右列にあるのは隊形である。斥候だけの部隊には隊形は存在しない。また敵の隊形は探れない。

軍旗奪取戦

難易度：4

所要時間：3

✝ストーリー

あなたは南部の森林地帯の奥深くに潜み，敵軍の動きを監視しています。と，突然砂煙をあげて，伝令がやって来ました。彼が差し出す封書を破るように開くと，そこには王からの次のような指令が……。

「緊急事態発生！　盗賊が，北部の今は誰もいない砦に二本の軍旗を置いて行ってしまった。一本は白で，もう一本は黒だ。万が一，この二本の軍旗が君たちより先に蒙古人たちの手に渡るようなことがあれば，我が帝国は崩壊してしまうであろう。
国王　」

あなたは直ちに全部隊に向かって，号令をかける……。

✝解説

マップの北端中央にある城塞にどちらが早く行き着き，相手の軍旗を取るかが勝利条件だ。ただし，味方の部隊はすべて南端に位置していて，敵は軍旗と味方の間に大軍を待機させている。

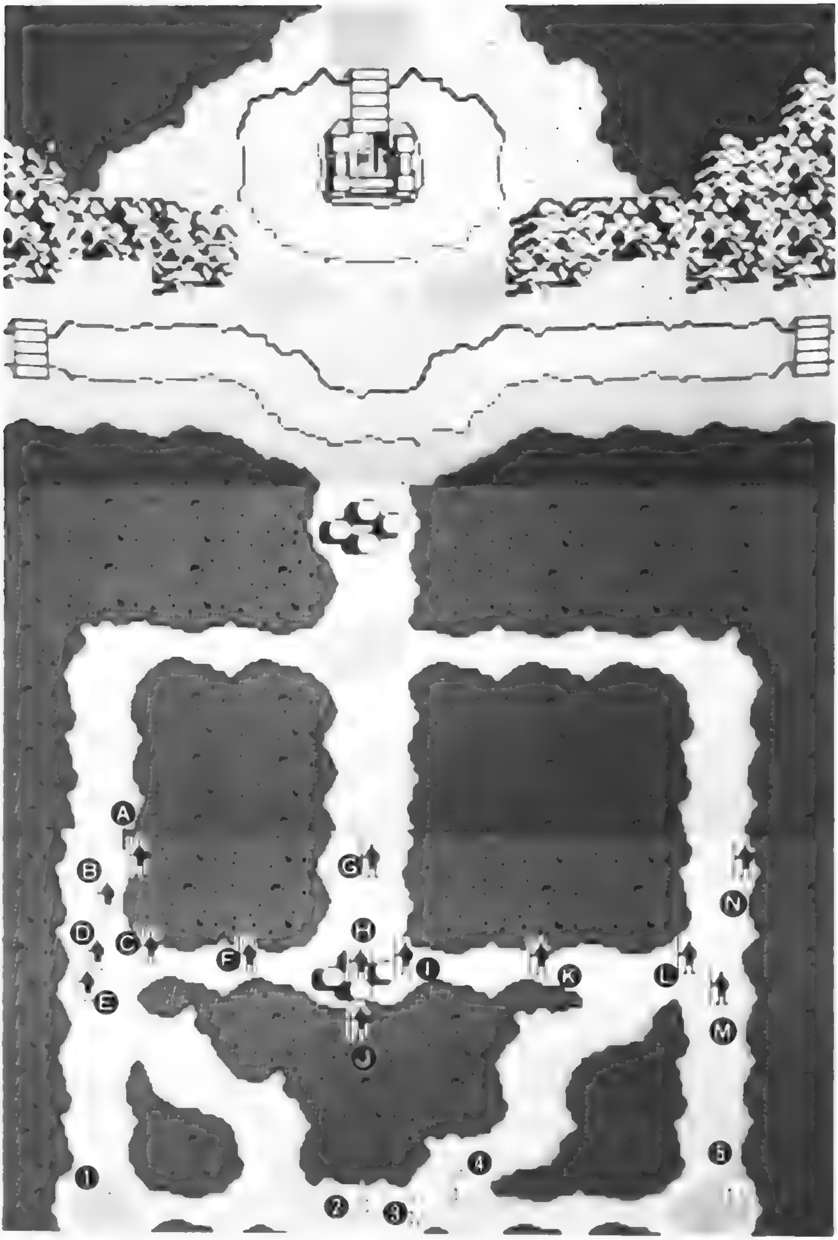
†敵指揮官——ジンギスカン

奇襲と速攻を用い，補給線の確保に力を注ぐ指揮官だ。ゲーム中屈指の強さを誇るが，ここでは敵が「常に」見えるので奇襲攻撃を受ける心配はない。ただ，味方よりも軍旗に近い位置にいるので速攻で一気に軍旗を目指されると辛い戦いになるだろう。

†ルール設定

村落で食料を供給できる。
城塞で食料を供給できない。
補給線は短い。
城塞で新兵を訓練することは希である。
兵士たちのコンディションは絶好調。
敵軍は常に見える。
河川は深くて危険。
山岳地帯は高いが安全。
森林は浅い。

補給線が短いので，両軍とも目的地の城塞間近ではコンディションがボロボロになっているはずだ。それだけに村落の存在は重要だが，いっそのこと村落で食料供給ができなくするという設定も面白い。森林は浅いので，突っ切ってけっこう直線的なルートで行軍していける。ただし，北部の河川は危険なので両端の橋を渡る必要がある。


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
1
2
3
4
5

	兵員数	部隊数	軍旗数
味方	70	5	1
敵	196	14	1

☆味方部隊

1	K－14	100／100	M	Wedge
2	A－14	100／100	M	Wave
3	A－14	100／100	M	Rear
4	A－14	70／70	MS	Rear
5	A－14	100／100	MS	Wave

★敵部隊

A	K－1，B－13	1／100	M
B	K－14	1／1	M
C	K－1，B－13	1／4	M
D	K 1，B 13	1／1	M
E	K－14	1／100	M
F	K－4，B－5，A－5	1／77	M
G	K－1，B－13	100／100	M
H	K－1，A－13	100／100	M
I	K－1，B－13	100／70	M
J	K 7，A－7	23／10	M
K	K－14	100／100	M
L	K－1，B－13	100／100	M
M	K－14	100／70	M
N	K－14	100／79	M

† Detachで敵を抜け

●攻略拠点

双方の軍旗が1本づつある最北の城塞が目的地だ。

一番南端の味方が目的地に達するまでには，まず蒙古軍の大軍が横に広がっている。その中央には，食料供給可能な村落，さらにその北にも村落がある。北部の河川は深くて危険なので東西両端にある橋を渡る必要がある。最北の城塞は堀に囲まれているので，北から橋を渡って行くこと。

ポイントは一見，コンディションの悪い敵の西方部隊5つにあるかのように思えるが，味方の西方を受け持つのは足ののろい騎士部隊だ。これでは敵の大軍を横目にすり抜けていくのは不可能。じつは足の速い弓兵部隊4つに敵の戦線を破らせ，東方から北上させるのが正解だ。

●具体的戦略

1の部隊はそのまま北上させ，敵のF・Jなどを引きつけるのに使う。

東方に部隊を向ける時は，2・3・4・5すべてをL・Mに向けるのがこつ。この時，5は分遣しておく。すると敵の東方部隊4つに対してこちらは5部隊となり，どれか1部隊がK・L・M・Nの集団を抜けれるという寸法だ。抜けたらあとは，浅い森林は無視して真っしぐらに北東の橋を目指す。

もちろん，これらの作戦に先立って，すべての部隊の行軍速度を速く設定しておくことが肝心だ。



★物凄くシビアな条件のシナリオに見えて，序盤さえクリアしてしまえば，後は行軍ルートの指定だけで済む。この時，移動マーカーが河川や山岳地帯に入らないように，慎重に操作しよう。

ファルサロスの戦い

難易度：3

所要時間：2

†ストーリー

この戦いはジュリアス・シーザーが勝利を収めた数々の内乱のなかでも，特に重要なものである。対戦の相手はポンペイウスの密集軍団で，戦闘は両軍が正面から衝突して始まった。シーザーの歩兵軍団は数の上でも明らかに劣っていたが，彼は予備の歩兵隊を参戦させるなど巧みな戦術を駆使して，味方を勝利へと導いた。

さてここでは，ローマの歩兵軍団の指揮をとるのはあなたです。ポンペイウスの防御にひそむ作戦上の欠点を見つけて，輝かしい勝利を味わってください。

†解説

古代ローマ帝国の典型的な密集軍団戦だ。直線的な戦線をはさんで両軍が相対しているため，必然的に戦闘が頻繁に起こるが，こちらは自旗を守り抜き，隙に乗じて東方に位置する敵の軍旗を2本奪うのが真の目的である。

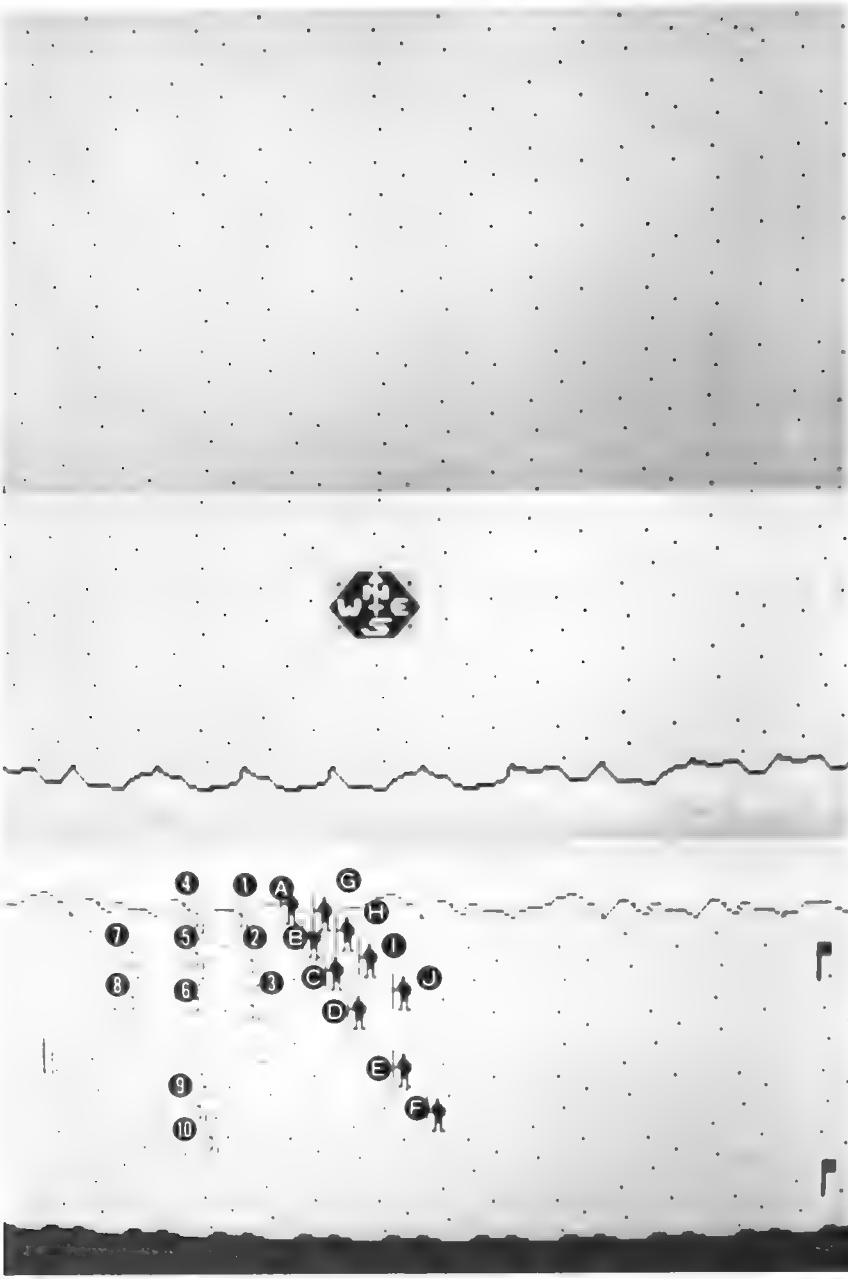
†敵指揮官――ジンギスカン

古代ローマの戦いなのに，なぜかデフォルトでの設定は速攻派のジンギスカンになっている。こちらが隊形や移動場所を設定している最中に，一部ではすぐ戦いの口火が切って落とされるので，けっこう慌てふためく戦争だ。慣れてきたら，敵指揮官をシーザーに設定してみるのも面白いだろう。

†ルール設定

村落で食料を供給できる。
城塞で食料を供給できない。
補給線は長い。
城塞で新兵を訓練することは希である。
兵士たちのコンディションは好調。
敵軍は常に見える。
河川は深くて危険。
山岳地帯は低くて安全。
森林は深い。

村落・城塞・山岳地帯・森林はないので，ルール設定上はこれらの要素は無視して構わない。問題は河川が深くて危険という点だ。河岸線で戦っている部隊が退却した時に，河川に入ってしまうと溺死する恐れがあるので注意する。河川を安全に設定して渡河行軍できるようにするのも，ルール設定のバリエーションとしては一興である。


N
W
E
S
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

	兵員数	部隊数	軍旗数
味方	126	10	1
敵	140	10	2

☆味方部隊

1	B－14	70／100	M	Phalanx
2	B－12，A－2	70／70	M	Phalanx
3	K－3，B－11	70／100	M	Phalanx
4	B－14	70／70	M	Phalanx
5	K－4，A－10	70／100	MF	Phalanx
6	K－7	70／70	M	Phalanx
7	A－14	100／100	MF	Phalanx
8	K－7，A－7	70／70	M	Phalanx
9	B－14	70／70	M	Phalanx
10	K－7	70／70	M	Phalanx

★敵部隊

A	K－1，B－13	70／100	M
B	K－1，B－13	70／100	MS
C	K－2，B－12	70／100	MS
D	K－1，B－10，A－3	70／100	MS
E	K－14	70／100	MS
F	K－14	70／100	MS
G	K－2，B－10，A－2	70／100	MS
H	K－1，B－13	70／100	MS
I	K－4，B－10	70／100	MS
J	K－2，B－12	70／100	MS

†南方から東へまわりこめ

●攻略拠点

戦場は南半分だけに展開していて，西方には味方の軍旗が1本，東方には敵の軍旗が2本，それぞれ無防備の状態で配置されている。つまりは，いかに敵の戦線を突破し，反対側にたどり着くかがポイントなのである。

部隊は，味方が1～4・9が蛮人，5・7が弓兵中心で，敵はほとんどが蛮人を主力とする騎士との混成部隊だ。ただし，戦線の南端を担うE・Fは騎士だけというのが，唯一敵の弱点ともいえる。

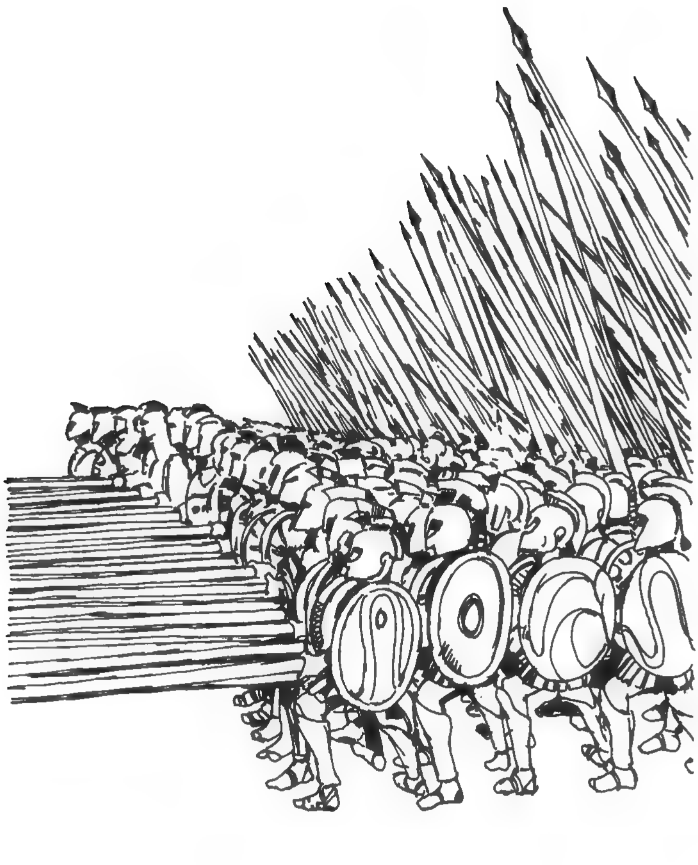
また，戦場の南部が広く空いているのも，戦線突破には好条件だ。

●具体的戦略

最初に5・7・8の弓兵部隊の隊形Rearに変え，4・6を3の南に素早く移動させ，9を分遣する。次にその9本隊と10をなるべく東に動かす。

すると騎士だけのE・Fが寄ってくるので，そこに向けて5・7・8の弓兵を差し向けるのだ。これなら戦闘に突入した場合でも，味方の弓兵が騎士を叩いてくれるし，こちらの戦線も部隊数がそろって，多少長持ちする。

相手の動きを見ながらここまでやりつつ，9から分遣させた足の速い蛮人を南回りで東に進めれば楽勝だ。



★部隊数は両軍合わせて20までと定められているが，このシナリオでは最初，定数目一杯に設定されている。つまり，9の部隊を分遣するまでに，敵か味方どちらかの部隊がひとつでも全滅していることが条件となってくるわけだ。

神々の争い

難易度：2

所要時間：1

ストーリー

神々の天の宮居（Asgard）では一日が過ぎていくのも緩慢で，退屈した軍神・マルスと災難の神・ロキは，一つの競争をしようと決めた。

彼らはまず森を作り，その中に道と部落を置いた。それからこの森を通り抜ける競争をする者を，それぞれ選ぶことになった。

マルスは中国の軍人・孫子を選び，自信たっぷりの笑みを浮かべた。ロキの方はあなたを選んで，ゲラゲラと気狂いじみた大笑いをするのだが……。

解説

映画『アルゴ探検隊の大冒険』（1963年）を地で行くようなファンタスティックな物語だ。神々が造った森の中で，孫子を相手に旗取り競争をするのが目的。敵を邪魔するか，一目散に軍旗を目指すか，単純なようでいて難しい。

✝敵指揮官――孫子

孫子はすべての戦争の局面に通じた天才的軍人で，ゲーム中一番の強さを誇る。しかもこの森林だらけの戦場においては，森林や山岳地帯での行軍を得意とする孫子の方が，圧倒的に速く進めて優位だ。まともに敵の軍旗を目指すだけでは，到底この天才に勝てないだろう。

✝ルール設定

村落で食料を供給できる。
城塞で食料を供給できない。
補給線は長い。
城塞で新兵を訓練することは希である。
兵士たちのコンディションは絶好調。
敵軍は常に見える。
河川は深いが静か。
山岳地帯は高いが安全。
森林は深い。

村落で補給線を確保できるというのがひとつのミソのようだが，実際はそんなことを気にしている余裕はないかもしれない。城塞での食料補給・河川の状態・山岳地帯の状態は，マップに存在しないので無視すること。森林が深いというのはこのままでは孫子にえらく有利なので，初心者はこれを「浅い」に変えて行軍した方が楽である。


A
1

	兵員数	部隊数	軍旗数
味方	2	1	1
敵	2	1	1

☆味方部隊

1　K－1，A－1　75／75　M　Rear



★敵部隊

A　B－1，A－1　100／100　M

†Detachして一部隊を陽動に

●攻略拠点

戦場全体が，深い森林で覆われ，その間を道が迷路のように駆け巡っている。食料供給できる村落が，西方には2つ，東方には3つ，最北部に1つある。目的地は，最北部に近い軍旗だ。

ポイントは，双方ともにたったひとつづつしかなく，兵員数も2人づつと少ない部隊をどう活用するかだ。

そのままの状態でただ北を目指すと，足の速い孫子が絶対勝ってしまう。ここはひとつ部隊を分遣して，片方を陽動に，片方を行軍に役割分担させよう。

●具体的戦略

まず分遣して，足の遅い騎士の部隊を西方へ向かわせる。もし敵が接近してきて戦闘できるようになっても，けっしてズームは使わない。その方が時間が節約できるからだ。

それと平行して，足の速い弓兵部隊を道なりに北上させる。もちろん事前に行軍速度は，速いに合わせておく。道なりに進みつつ，余裕があれば，食料供給できる村落の上を可能な限り通って，少しでもコンディションの回復に努めておきたい。



★11のシナリオの中で，もっとも戦闘的要素の薄い，いわば行軍競走とでもいうような戦である。難易度・所要時間ともに低いので，最初に初心者がやるシナリオには最適と言えるだろう。

シャーウッドの森

難易度：6

所要時間：4

† ストーリー

シャーウッドの邪悪な代官が再び税金を上げた。思いあまって助けを求める正直な村人たちに，あなたはそのどん欲な代官と彼の部下たちを森から追い払うことを約束する。

あなたの陽気な部下たちは，いくつかの小さな集団をなして森の中に散らばっている。彼らはあなたに忠誠を誓うが，代官は邪魔者を消そうと，すでによこしまな計画を立てている。

さあ，あなたの矢筒に矢を一杯につめ，正義の矢で悪を滅ぼして下さい。

† 解説

多数の敵軍に包囲されるように守られているマップ中央の城塞の軍旗を奪取し，村に再び平和を取り戻すのが目的だ。対する味方の軍旗は，乱数によってマップ上のどこかに出現する。

†敵指揮官――アレキサンダー大王

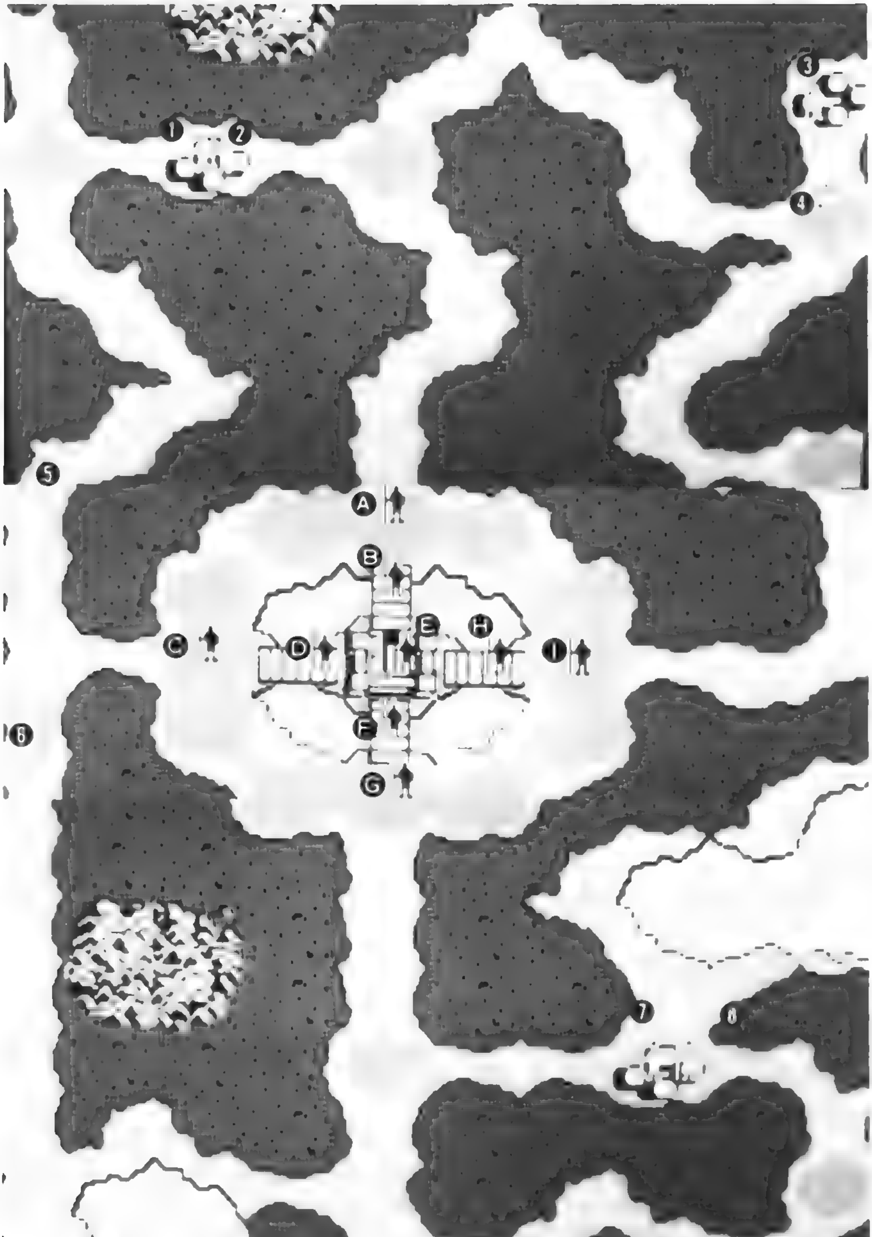
強力な食料補給線を確保するが，平野以外での戦いを苦手とする指揮官だ。この戦場は森林が多いので，地の利という点ではプレイヤーに軍配が上がるわけである。初心者は敵指揮官を，ひたすら攻撃してくるアテナに設定して，敵の本陣をもぬけの空にする作戦を取ると楽だ。

†ルール設定

村落で食料を供給できる。
城塞で食料を供給できない。
補給線は普通。
城塞で新兵を訓練することは希である。
兵士たちのコンディションは好調。
敵軍は常に見える。
河川は深いが静か。
山岳地帯は高いが安全。
森林は深い。

城塞で食料が供給できるようにすると，敵のコンディションが上がってじつに攻めにくくなる。上級者向けの設定だ。

逆に河川を浅く設定すれば，橋を渡らなくても済むので敵の城塞への侵入口が広がり，攻めやすくなる。森は深いままの方が，敵指揮官アレキサンダーにとっては苦手地形なので初心者にはふさわしい設定といえるだろう。



1
2
3
4
5
6
7
8
A
B
C
D
E
F
G
H
I

	兵　員　数	部　隊　数	軍　旗　数
味方	48	8	0
敵	140	10	1

☆味方部隊

1	A－6	100／70	M S	Wing
2	A－6	100／70	M S	Forward
3	A－6	70／70	M	Wing
4	A－6	100／70	M	Wave
5	A－6	100／70	M S	Rear
6	A－6	100／70	M S	Wave
7	A－6	100／70	M S	Wing
8	A－6	100／70	M S	Wave

★敵部隊

A	K－10, B－2, A－2	100／70	M
B	K－14	100／70	M
C	K－8, B－6	100／70	M
D	K－13, A－1	100／70	M
E	K－14	100／70	M
F	K－10, B－4	100／70	M
G	K－9, B－5	100／70	M
H	K－10, A－4	100／70	M
I	K－10, B－2, A－2	100／70	M

†軍旗がランダムに出現する

●攻略拠点

戦場の中央部には，外側から丘陵・堀・橋で囲まれた堅固な城塞があって，ここに倒すべき悪代官が陣地を構えている。主要な戦力は騎士である。

対する味方は，南東，北東，北西の村落を中心に弓兵主力の部隊が展開している。ただしどれも兵員数的には劣っていて，全体の兵力に至っては，3倍もの開きがある。

ポイントは，アレキサンダー大王が苦手とする森林にうまく敵を誘い込むことだ。また，弓兵の使い方を効率的に考えることも必要になってくる。

ところでこのシナリオでは，味方の軍旗は乱数で配置されることになっている。やるたびに拠点の位置が変わるというのも面白いが，時には敵部隊のすぐ隣に出現したりして，わずか2秒でゲームエンドといったケースも出てくる。これでは泣くに泣けない……。

●具体的戦略

各部隊を分遣して，陽動作戦で敵を森林へと向かわせ，そのコンディションを下げるのがまず当面の課題だ。

その後は各部隊ごとの戦闘に移るわけだが，前もって味方部隊の隊形はすべて Rear にしておく。そして，戦闘場面がズームされたら，数発だけ矢を放って，すぐ退却するのが好ましい。こうすれば弓兵が苦手な敵の騎士中心部隊は次第に弱体化していく。いわゆる持久戦だ。

一方電撃的に攻めたいのなら，分遣隊で陽動作戦をしてから，敵戦線の空いたところにワッと突っ込むのがいいだろう。



★味方の軍旗がランダムに出現するので，確実な戦術はないが，うまく分遣，陽動，ヒット・アンド・アウェイを繰り返すことが大切だ。

難易度は中の上になっているが，初心者でも戦争の醍醐味を味わえる好シナリオである。

逃げ足の速い斥候

難易度：3

所要時間：2

†ストーリー

あなたは斥候で，あなた一人に対し敵は100人もいます。あなたは，会戦の勝敗を決するある重要な伝令の役を負っており，無傷のまま誰よりも速く砦に到着しなければなりません。

間違っても途中で，敵と一緒に食事でもしようなどとは考えないこと。彼らは汗ひとつかかずにあなたをひねり潰して，コンドルの餌にしてしまうでしょう。

敵は大勢で強いが，動きは遅いし頭も鈍い。さあ，あなたの敏捷で頭脳的なプレイで，敵の鼻をあかしてやりましょう。

†解説

ようするに，味方の城砦まで敵の間をすり抜けながらたどり着くのが目的である。この味方の城塞は，ルールの上で軍旗が黒くなっているが，あくまで自軍の砦という設定なので，間違っても北東の白い旗には向かわないように。

†敵指揮官――アテナ

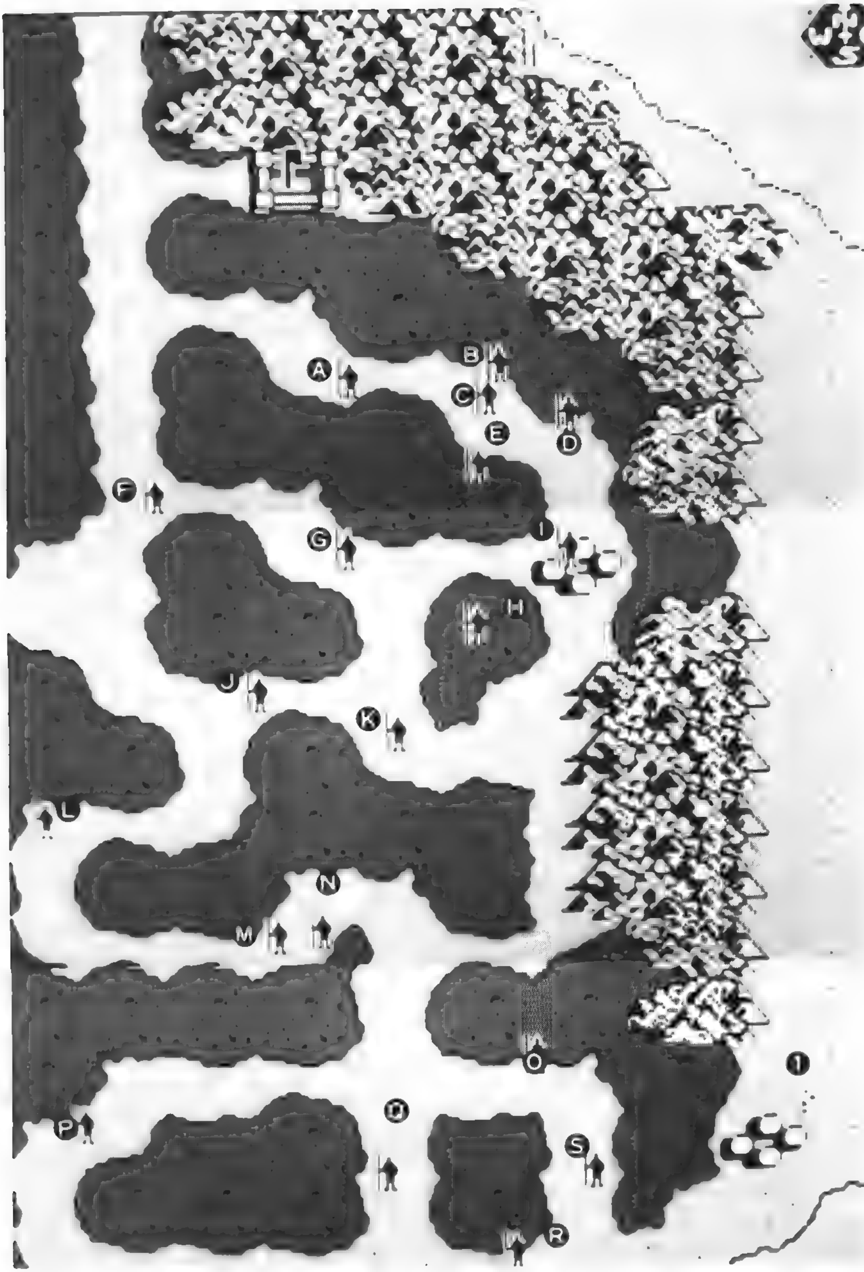
手の届く範囲にいるこちらの軍旗と部隊に次から次へと部隊を仕向けてくる単純戦法の指揮官だ。その分自軍の補給線や城塞ががら空きになる傾向がある。逆に言えば，それだからこそこのシナリオの設定にふさわしいのだ。他の指揮官では本来味方のものであるはずの砦に出入りされてリアリティがなくなる。

†ルール設定

村落で食料を供給できる。
城塞で食料を供給できない。
補給線は長い。
城塞で新兵を訓練することは希である。
兵士たちのコンディションは絶好調。
敵軍は近くにいる時に見える。
河川は深いが静か。
山岳地帯は高くて危険。
森林は浅い。

村落での食料供給をできなくすると敵の動きがさらに鈍るので，初心者にはお勧めの設定だ。山岳地帯を低くて安全にすると，敵が北東の味方の軍旗を奪いにきてゲームにならなくなる恐れがあるので，この設定はいじらないでおいた方が無難だろう。また，最初は敵が常に見えるようにしておけば，どんな戦法を取ったらいいかがよく理解できるはずだ。

進げ足の速い斥候



	兵員数	部隊数	軍旗数
味方	1	1	1
敵	100	19	1

☆味方部隊

1	S－1	100／1	M

★敵部隊

A	K－6	1／1	M
B	K－1，A－7	1／1	M
C	K－14	100／70	M
D	K－14	100／70	M
E	K－1，B－2	1／1	M
F	K－3，B－1	100／70	M
G	K－3	100／70	M
H	K－4	100／70	M
I	K－4	100／70	M
J	K－4，B－1	1／1	M
K	K－2，A－2	1／1	M
L	K－3	52／1	M
M	K－3	46／4	M
N	K－1，B－1，A－2	46／6	M
O	K－2，B－2	50／1	M
P	K－3	54／1	M
Q	K－1，B－3，A－3	100／70	M
R	K－3	100／70	M
S	K－4	100／70	M

†道を少しづつ移動しろ

●攻略拠点

曲がりくねった道と森林が主戦場だ。

北東部には高くて危険な山岳地帯がどんと居座っているが，これはほとんど，北東の味方の軍旗を守るために便宜上設置されたものと考えて差し支えない。また南東部の山岳地帯は，味方が北の城塞を目指す際，山岳地帯の東西どちらを抜けていくか，作戦にバリエーションを持たせるためのものである。

このシナリオの目的は，一切戦わずに城塞を目指すという地味なものだが，そのためには常に敵の動きを観察しながら，臨機応変に少しづつ道を進んでいくことが重要となってくる。

●具体的戦略

敵は数こそ多いが，コンディションは最初から悪く，ほとんど生きる屍である。が，こちらは戦えない斥候なので，さらに条件が悪い。遭遇してしまったら，それで即ゲームオーバーというわけだ。

大切なのは行軍ルートの指定をいっぺんにやらず，小刻みに斥候を動かすということだ。こうしておけば，もし敵と鉢合わせしそうになってもわりと変更が効く。

最初は南東の村落で食料を少しかじり，すぐ山沿いの森林地帯を北上する。あとは，様子を見ながら道を少しづつ進むのがベスト。はさみ打ちされそうになったら森林に逃げ込むことを忘れずに。

逃げ足の速い斥候



★少しづつ行軍ルートを指定していくのは，意外と面倒な作業だ。が，億劫がらずに操作すれば，ほぼ確実に城塞にたどり着けるだろう。

道中心でなく，森林を縦断していく方法もスリリングだ。

カスターの最後の戦い

難易度：9

所要時間：3

†ストーリー

1876年のこと，カスター大佐は，疲労した部隊を南へと進めていた。気の短い大佐は，敵インディアンの兵力を知らぬまま，現地点からもっとも近い場所でリトル・ビッグ・ホーン河を渡り，インディアンのキャンプを攻撃するようリーノー少佐に命じた。

カスターには，インディアンを封じ込めておいて，北から攻撃するという計画があった。分水嶺を通って山を横切り，カスター・ヒルに出たところで，大佐はインディアンと出会ったのだが……。

いまこそ歴史の一コマを書き換えるチャンスです。あなたがカスターの立場に立ってください，そして……。

†解説

敵のインディアンは河の中洲に，軍旗のある村を３つ構えている。この軍旗をすべて白く塗りつぶすのが目的だが，対する味方の軍旗は，北のカスター・ヒルに１本あるだけだ。カスターと違う戦法を取るのが勝利への道だ。

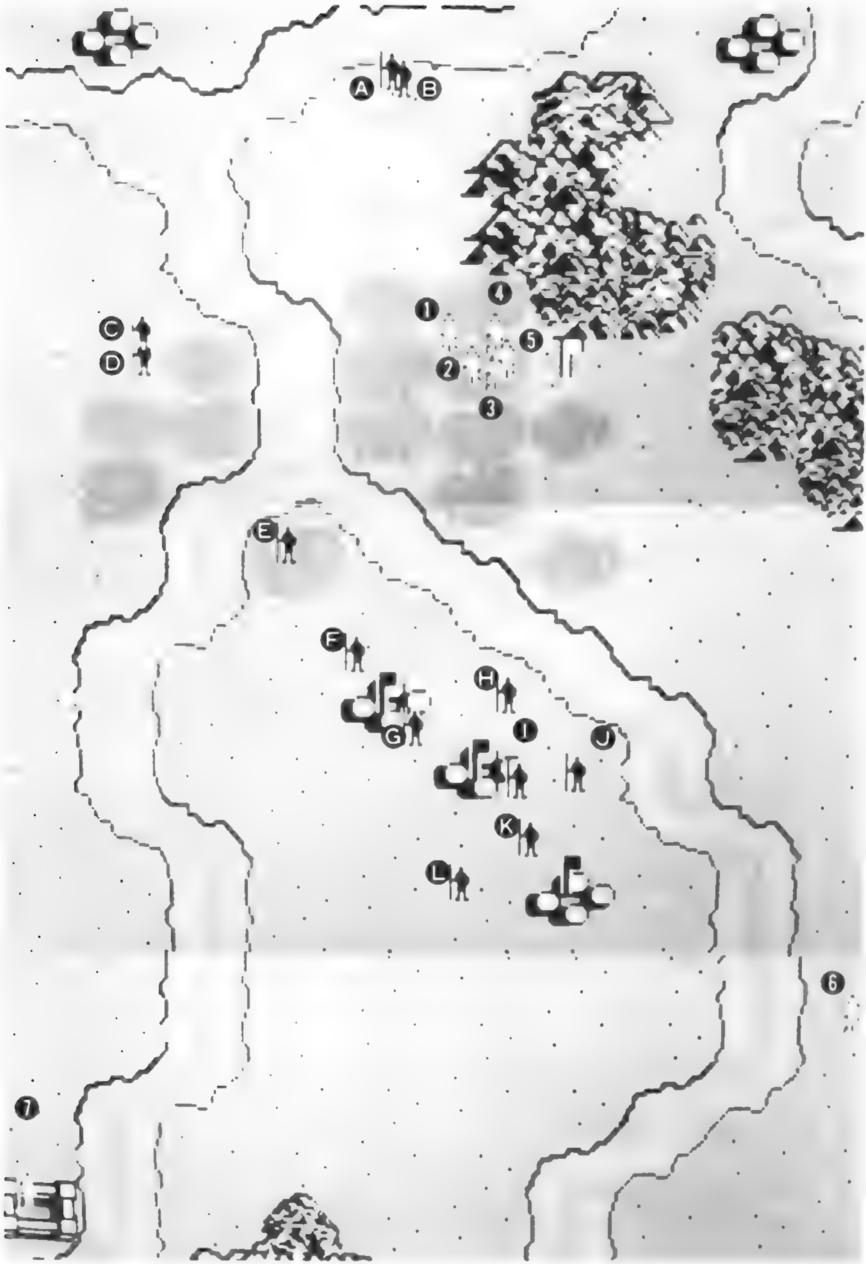
敵指揮官――ジェロニモ

森林や山岳地帯を平地と同じ速さで移動し，奇襲攻撃を得意とする強敵だ。ただし奇襲を好む反面，見晴らしのいい平地などで襲われることを嫌う。また部隊の統制が取れていないという欠点があるので，平地での揺さぶり戦法などが有効である。

ルール設定

村落で食料を供給できる。
城塞で食料を供給できる。
補給線は短い。
城塞で新兵を訓練することはひんぱんにある。
兵士たちのコンディションは好調。
敵軍は近くにいる時に見える。
河川は浅くて静か。
山岳地帯は低くて安全。
森林は浅い。

村落からの補給線があるため，敵の部隊は味方よりコンディションがいい。初心者はこれを供給できないに設定した方が，敵の機動力を抑えられるので楽だ。またこうしておくと敵が補給線を求めて南西の城塞に寄ってくるので，中央の村落を襲いやすくなる。山岳地帯は，高く危険にしておけば，味方の軍旗を山から取りに来られる心配が減る。


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
1
2
3
4
5
6
7

	兵員数	部隊数	軍旗数
味方	86	7	1
敵	168	12	3

☆味方部隊

1	A－14	46／100	M	Wave
2	K－10，B－4	52／70	M	Wedge
3	K－8，B－3，A－3	50／75	M	Phalanx
4	K－8，B－3，A－3	50／100	M	Wave
5	K－12，A－2	50／70	M	C
6	B－5，A－8，S－1	52／70	M	Wing
7	A－2	1／30	M	Rear

★敵部隊

A	K－3，A－11	100／75	M
B	K－3，B－3，A－8	100／70	M
C	A－14	100／100	M
D	B－6，A－8	100／70	M
E	A－14	100／70	M
F	B－1，A－13	100／70	M
G	K－1，B－3，A－10	100／70	M
H	K－4，A－10	100／70	M
I	B－5，A－9	100／70	M
J	K－6，B－1，A－7	100／70	M
K	K－1，B－1，A－12	100／70	M
L	K－3，A－11	100／70	M

†敵の主力をおびき寄せる

●攻略拠点

南半分の中洲には軍旗のある村落が3つあり，敵の主力部隊が展開している。河をはさんでそのすぐ北には丘陵があって，ここに味方の軍旗と主力部隊がいる。あと味方は南西の城塞，南東に1部隊づつ。敵は北西と最北に2部隊づつだ。

カスター大佐は主力部隊をそのまま渡河させて中洲の3つの村落に向かわせたが，この方法だと味方の軍旗をA・B部隊に狙われやすく，また南西方面からC～Hの大軍に襲われやすい。史実ではこれで大佐は敗れた。

ポイントは，食料供給できる城塞をおとりに使って敵の主力を引きつけ，その隙に6の部隊で電撃的に村落を急襲するというものだ。

渡河して攻めていきたい人はズームを使わず，時間稼ぎをするといい。

●具体的戦略

1～5の主力部隊は，カスター・ヒルを中心にしてあまり遠出をさせない。必ず部隊のひとつは軍旗の守りに使い，残りは丘陵の縁の部分に待機させて，ただひたすら敵が攻めてくるのを待つ。これらの部隊に渡河してきた敵が遭遇する時は，敵は相当疲労しているし，地形的にも味方が有利だ。

このまま戦局が進むと，敵主力部隊は食料供給できる城塞を落とそうと，南西に向かい始める。そうしたら，6から分遣して行軍速度をあげておいた斥候隊・弓兵隊を渡河させて，がら空きになった村落を順に南から落としていけばいい。



★序盤はあまり動かずに戦力の温存に務め，移り気な敵が移動を始めて村落の守りが手薄になったら，一気に攻略に乗り出すのが賢い手だ。

もし序盤から攻めにまわる時は，ズームを使わず時間を節約する。

兄弟の競争

難易度：7

所要時間：5

✝ストーリー

年老いた王には二人の息子がいた。そこで息子たちに競争をさせ，勝った方に王位を継がせることにした。

王国のはずれに，砦を持つ二つの島があり，砦には一本づつ軍旗が立っていた。王は息子たちにそれぞれ指揮すべき軍隊を与え，二つの軍旗をとった者がこの王国の王となると告げた。

ところが，王は常々あなたの兄・ジュリアスの方をお気に入りで，彼により多くの兵士を振り分けたのだった。

✝解説

南北にある城塞の軍旗を味方の色に染めるか，敵を全滅させるかして勝利を得る。このシナリオでは，兵力は2倍以上敵が有利なので，苦しい戦いが予想される。

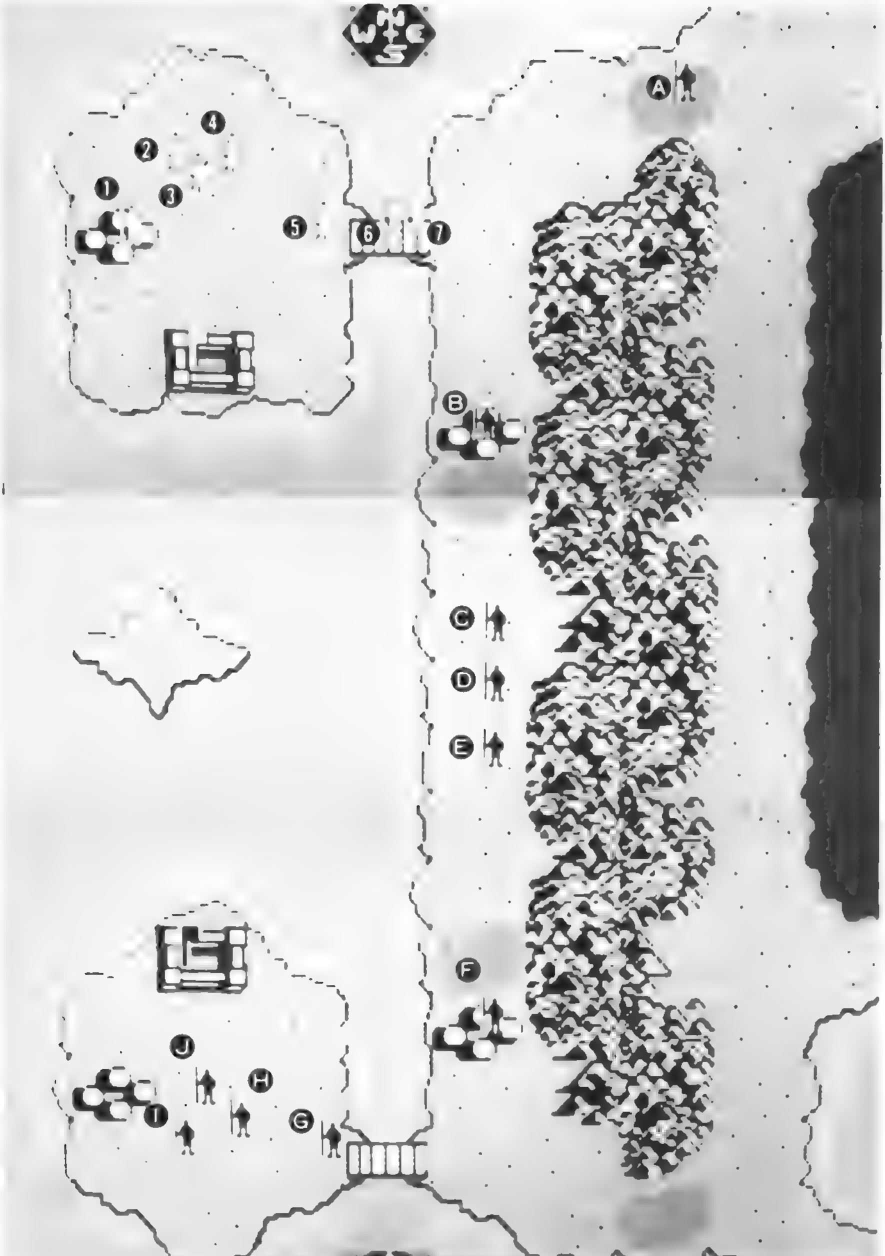
✝敵指揮官――シーザー

持っている兵力をすべて集中させて，最後まで戦うしつこい指揮官。こちらの軍旗を目指す速度は遅いが，その分着実に戦力を維持してくるので嫌な敵だ。初心者は，これをアテナにしておくと味方の城塞の近辺で持久戦ができて，わりとあっさり全滅か降伏かで勝つことができる。

✝ルール設定

村落で食料を供給できる。
城塞で食料を供給できない。
補給線は普通。
城塞で新兵を訓練することは希である。
兵士たちのコンディションは絶好調。
敵軍は近くにいる時に見える。
河川は深くて危険。
山岳地帯は高くて危険。
森林は深い。

村落で食料供給ができず，城塞ではできると設定しておくと，味方の城塞に籠もって持久戦ができるようになる。さらに新兵の訓練もひんぱんにあるようにしておけば敵が一方的に攻めてきた時でも楽だ。河川を浅くしておいて，南北の島の間を一気に水中行軍してみるも面白いかもしれない。山岳地帯と森林の設定は，主戦場と離れているのであまり気にする必要はないだろう。


W
E
S
A
1
2
3
4
5
6
7
B
C
D
E
F
G
H
I
J

	兵員数	部隊数	軍旗数
味方	47	7	1
敵	101	10	1

☆味方部隊

1	A－6	100／70	M	Rear
2	K－6	100／1	M	Wave
3	B－6，S－1	100／1	M	Forward
4	A－6	100／1	M	C
5	K－5，B－6，S－1	100／100	M	Rumble
6	K－3，S－1	100／100	M	Legion
7	A－6	100／100	M	Wing

★敵部隊

A	B－1	46／1	M
B	K－14	84／70	M
C	A－11	70／1	M
D	K－6，B－6	70／1	M
E	K－2，B－2	70／70	M
F	K－14	70／70	M
G	A－14	84／70	M
H	B－6	70／1	M
I	K－11	70／1	M
J	B－8，A－6	70／1	M

†城塞での持久戦が得策

●攻略拠点

南西の島には敵の城塞が，北西の島には味方の城塞があって，ともに橋を渡らないと行けないようになっている。よく見ると戦場は南北に対象的で，地形的には互角だ。それなのに，戦力比は1対2以上で不利。これでは，攻撃中心の作戦は取れない。

効率的なのは，常に村落からの補給線を確保しながら自軍の島の城塞に篭もる持久戦だ。これならここにたどり着くまでに敵は疲労し，逆に味方はたいした行軍もしないのでいつもコンディションを良く保てて有利である。

●具体的戦略

2～4の味方部隊は補給が切れているので，すぐ村落のそばに行って食料を供給してもらう。そして，弓兵だけの部隊1・4・7はできるだけ速やかに城塞に陣取る。2・3・5・6は村落から少しづつ間隔を置いて，城塞への補給線を確保する。あとは，疲労した敵が，無謀な戦いを挑みに来るのを待つばかりだ。

あるいは，最初に5・6から斥候を分遣させ，それと弓兵の7の部隊とで北東のAのいる丘を目指す。残りの部隊は前述の城塞持久戦の体勢を整える。Aはコンディションが悪いので，戦わずして捕虜にできるはずだ。この後，斥候隊と弓兵隊は山岳地隊の東を通って南下する。そして隙を見て，敵城塞に乗り込むという戦法だ。



★城塞での持久戦は，村落からの補給線がものを言う。これを分断されないように，常に気を配ることが大切だ。そうすれば敵は戦力を消耗し，自ら滅んでくれるだろう。

持久戦と並行して別動隊を編成するのも効率的である。

三つの島の物語

難易度：6

所要時間：6

†ストーリー

状況は絶望的だ。北部の島はナポレオン・ボナパルトに支配され，しかも斥候の報告によるとナポレオンはさらに，南部への行軍も画策しているとのことである。南の島には現在，味方の軍がいる。味方は兵員の数では劣っているが，十分な休養のおかげで意気は盛んで，戦う準備も万端である。

さて，あなたの兵士たちは，ナポレオン軍の強力な猛攻に抵抗できるだろうか。形勢を逆転して，敵の軍旗を奪うことができるだろうか。

†解説

舞台は南，中央，北に位置する３つの島だ。中央の島には敵味方の軍旗が入り乱れて計５本あるが，勝利の決め手となるのは北と南にある双方１本づつの軍旗である。どちらがすべてを自軍のものとすることができるか……。

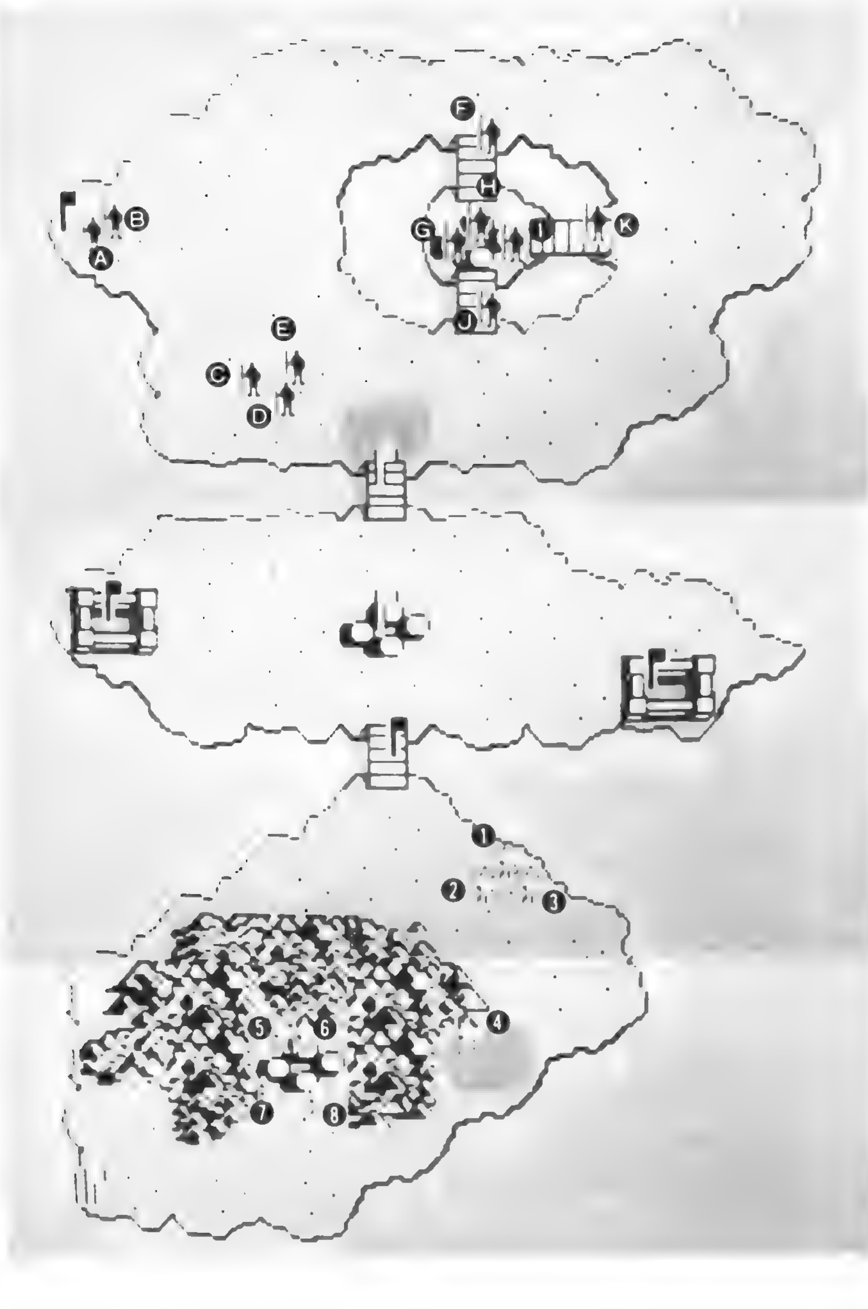
†敵指揮官——ナポレオン

自分の軍旗を守り，補給線を維持しつつ，相手の弱いところを的確に，しかもけっこう電撃的に攻めてくる。森林や山岳地帯での行軍は遅いが，平地での動きはなかなか素早い。ゲーム中でも最強の敵の一人である。ただし，時として相手の戦力を過少評価するので，それを利用すれば勝算が出てくる。

†ルール設定

村落で食料を供給できる。
城塞で食料を供給できない。
補給線は長い。
城塞で新兵を訓練することはひんぱんにある。
兵士たちのコンディションは絶好調。
敵軍は遠くにいる時に見える。
河川は深くて危険。
山岳地帯は高くて危険。
森林は深い。

村落での食料供給を断って，城塞で食料供給できるようにするとわりと簡単に敵を弱らせることができる。そのかわり，敵よりも早く，中央の島の城塞に駆け込む必要が出てくるが。山岳地帯が高くて危険になっているため，味方の南の軍旗に敵が近づきにくくなっているが，初心者はこれをハンディとしてそのまま残しておいた方がいいかもしれない。


F
H
B
A
G
I
K
J
E
C
D
1
2
3
4
5
6
7
8

	兵員数	部隊数	軍旗数
味方	99	8	3
敵	154	11	4

☆味方部隊

1	A－14	100／100	M	Rear
2	B－14	100／100	M	Rumble
3	K－14	100／100	M	Phalanx
4	B－14	100／100	M	Forward
5	K－4, B－4, A－6	100／100	M	Phalanx
6	B－4, A－10	100／100	M	Rear
7	S－1	70／70	M	
8	K－5, B－4, A－5	100／100	M	Phalanx

★敵部隊

A	A－14	100／70	M
B	B－14	100／100	M
C	A－14	99／100	M
D	K－14	70／70	M
E	B－14	100／100	M
F	K－5, B－5, A－4	100／100	M
G	A－14	100／100	M
H	K－4, A－10	100／100	M
I	K－14	100／100	M
J	B－14	100／100	M
K	K－14	100／100	M

†最初に二つの城塞を奪取

●攻略拠点

3つの大きな島が，南北に橋でつながれて配置されている。南の味方の島には険しい山岳地帯があり，そこの村落には斥候隊を含めた4つの部隊が駐留している。とりあえず前線に参加できるのは橋近くにいる1～3の部隊だけだ。

一方，中央の島には新兵を訓練できる城塞が東西に2つあり，その間には食料供給できる村落が位置している。敵の主力部隊は，北の島の中央部の堀に囲まれた村落周辺に展開している。

中央の島の軍旗は，開戦後すぐに奪取できるが，問題は北の島の軍旗だ。ここにたどり着くには，完全に中央の島を制圧しておく必要がある。

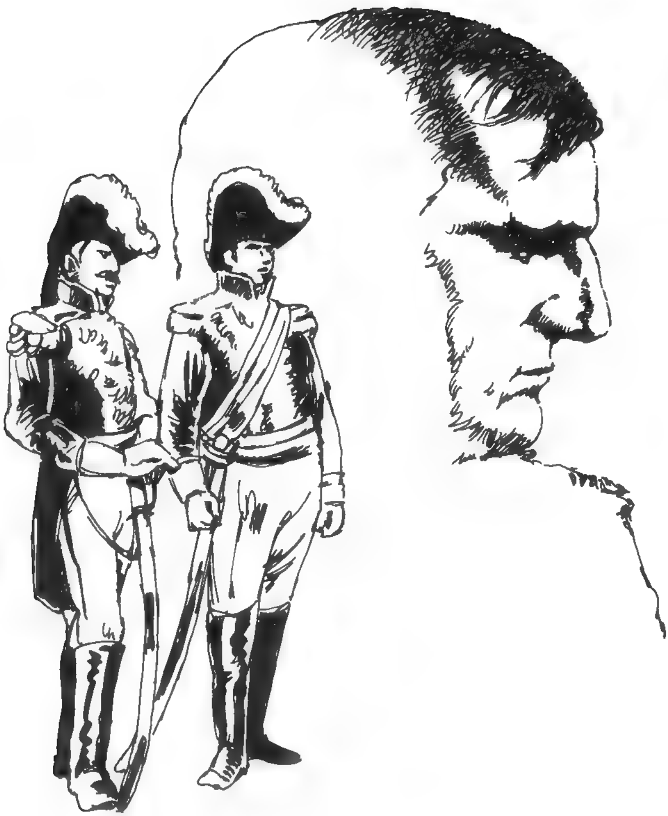
●具体的戦略

まず1～3の部隊を速やかに，中央の島の2つの城塞に差し向ける。この時，1の弓兵部隊を前もって分遣しておいて，両方の城塞に弓兵が存在するようにした方が賢い。

この後，敵が何部隊か南下してきて城塞を攻めてくるはずだが，これはひたすら耐える。城塞では新兵が編入されるのでなかなか持久戦はしやすい。

兵士が充分増えてきたら，これを分遣して両城塞から北の橋を目指し，敵の本島に乗り込むという戦法だ。

城塞で新兵を増やしている間，4～6・8の部隊を中央の村落奪取に向けておくと，あとで補給が楽になる。



★中央の島での攻防がポイント。中でも城塞で兵士を増やすのが重要な戦略となってくる。この時，できるだけ部隊再編成を繰り返し，城塞に常に一定数の弓兵を置くように心掛ける。

呉と楚の戦い

難易度：8

所要時間：9

✝ストーリー

呉の国と楚の国は，建国以来の長い歴史において敵対を続けていた。というのも互いの戦力は甲乙つけ難く，相手を打ち負かすまでに至らなかったのである。

が，紀元前400年頃のこと，呉の王は孫子という歳は若いが優秀な将軍を見いだし，軍の指揮を任せた。一方，楚の王も指揮者としての優れた資質に溢れた若者を将軍にあてるが，何とその将軍はあなたにそっくりなのである。

その優れた戦術と策略を用いて，楚の国に栄光をもたらすのがあなたの使命だ。だが忘れてはならない，あなたの相手は有名な「兵法者」を著したあの孫子だということを。

✝解説

曲がりくねった河を境に，東半分がプレイヤーの楚の国，西半分が呉の国という設定だ。どちらかというと敵に包囲されているようなこの不利な戦場で，いかにして敵の城塞の3本の軍旗を取るかが問題だ。

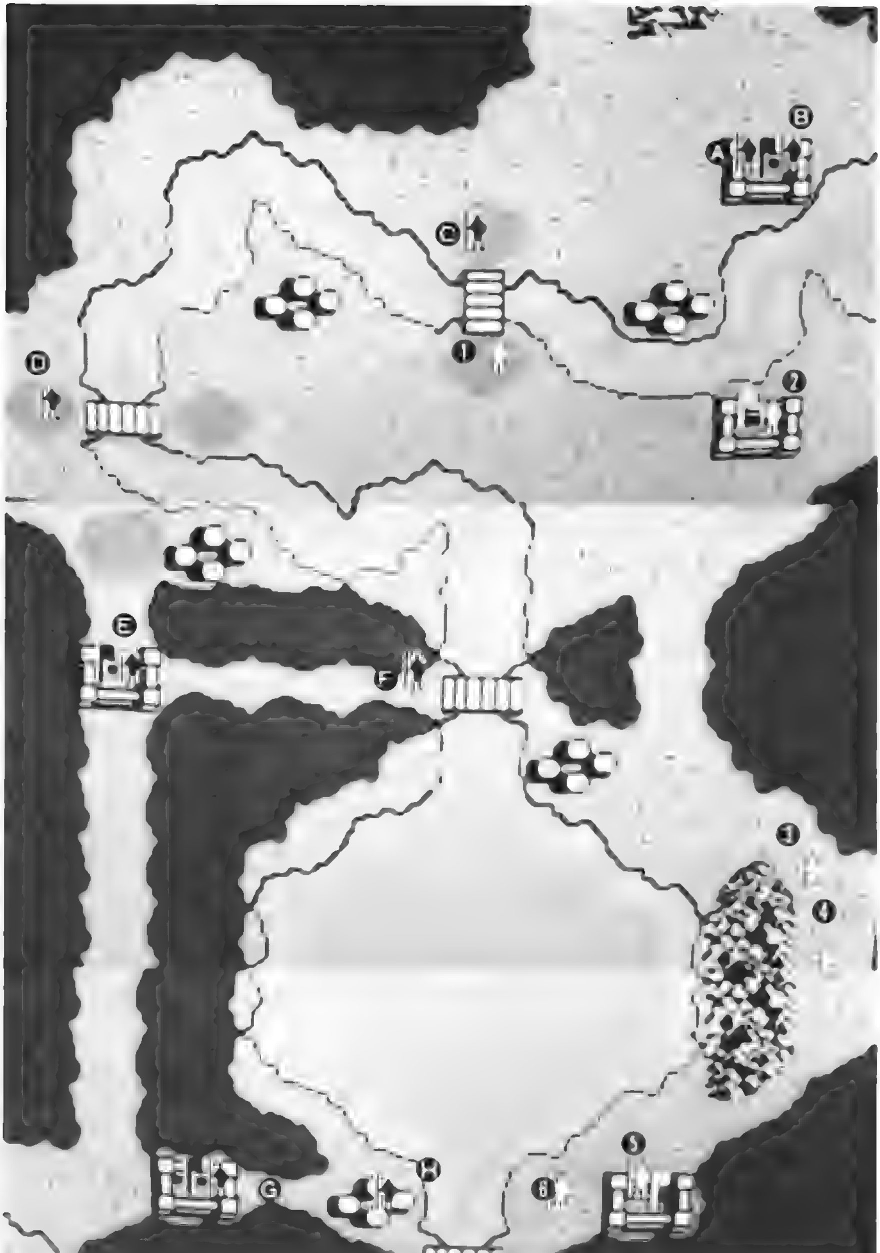
†敵指揮官——孫子

ゲーム中最強の強さを誇る指揮官の登場だ。「神々の争い」の時と違って，ここでの孫子はじつに強い。弱いところをすぐ強大な兵力で潰しにかかってくるので，とりわけコンディションの充実に努めることが，勝利への道へとつながる。アテナやシーザーに設定すると，城塞を落としやすくなる。

†ルール設定

村落で食料を供給できる。
城塞で食料を供給できない。
補給線は長い。
城塞で新兵を訓練することはひんぱんにある。
兵士たちのコンディションは好調。
敵軍は常に見える。
河川は深くて危険。
山岳地帯は高くて危険。
森林は深い。

城塞で食料が供給できないため，村落から遠い味方は明らかに不利だ。条件を軽くしたいのならまず，城塞で食料供給ができるように変更しておこう。南東の部隊が移動しにくい場合は，山岳地帯を低くて安全に設定すれば，味方に有利になる。河川を浅くすると，派手な上陸作戦などが取れて面白いかもしれないが，特に味方に有利というわけでもない。


A
B
C
D
E
F
G
H
1
2
3
4
5
6

	兵員数	部隊数	軍旗数
味方	67	6	2
敵	91	8	3

☆味方部隊

1	K－7，A－5	70／70	M	Phalanx
2	K－6，A－8	70／70	M	Forward
3	K－4，A－4	100／1	M	Wave
4	K－5，A－5	70／70	M	Rear
5	K－8，A－6	70／70	M	Legion
6	K－5，A－4	39／36	M	Rear

★敵部隊

A	K－5，B－1，A－8	83／70	M
B	A－8	70／70	M
C	K－6，A－8	70／70	M
D	K－4，A－10	65／36	M
E	A－6	70／69	M
F	B－2，A－12	70／70	M
G	A－7	70／70	M
H	K－6，B－2，A－6	1／100	M

† 着実に村落を奪っていけ

●攻略拠点

東半分の味方の楚の国には，南部と北部にそれぞれ新兵が訓練できる城塞がある。北部は西に出っ張っており，そこには食料供給可能な村落がひとつだけ存在している。

西半分の呉の国は，南部・中部・北東部にそれぞれ城塞があり，そのすぐそばに村落が配置されている。

一応敵味方は河で隔てられているが，4ヶ所に橋があって，けっこう往来は自由にできる。

ポイントは，敵の城塞に食料を供給している村落にある。これをこちらの物にしてしまえば，敵は新兵こそ増えるものの，次第に弱体化して，倒しやすくなっていくはずだ。

●具体的戦略

最初に隊形を整えてから作戦にかかろう。

作戦は南部・中部・北部の3ヶ所に分けて組み立てる。

南部では，5を分遣して一部を城塞に残し，6とともにHのいる村落を目指す。これを落とせば敵南部城塞は補給を断たれるので，陥落しやすくなる。中部では，敵が侵入してこないよう，3を丘陵に登らせる必要がある。また4は弱い北部の援軍に廻すのがいい。北部では，まず1から分遣した部隊を村落や西の丘陵に向かわせる。これで補給線はしばらく持つはずだ。また城塞からの分遣部隊を1の援軍にする。

丘陵で敵の侵入を防いだり，一度村落を奪った部隊には，常に城塞から新しい増援部隊を送り込んであげる必要がある。また敵の城塞部隊は，そばの村落を確保しておけば，あとは自然にコンディションが落ちていく。



★大胆な戦略は控え，少しづつ着実に村落から確保していくことが大切だ。また城塞から新兵を常に前線に送って，部隊の強化に努めること。つまり分遣・合流を使っての部隊編成作業が重要な要素となってくるわけだ。

相手が孫子だけに派手な戦法は望めない。

山での戦い

難易度：9

所要時間：9

ストーリー

あなたは山の頂上近くにいますが，敵兵力の大きさも位置さえも分からない。なぜなら，あなたの敵はあの偉大なアパッチの酋長・ジェロニモで，彼の戦士たちは動くときに物音一つたてず，見つけることが非常に困難だからです。

あなたは自軍を二つのグループに分け，主力部隊を北西部におき，小さい方の部隊には南方を探らせています。また山の奥地と北西部には見張りとして斥候を配置してあります。

ジェロニモが得意とする奇襲攻撃から味方の兵を守るには，なるべく山道に留まることです。

解説

迷路のように入り組んだ山岳地帯に敵味方合わせて７つもの城塞があり，そのうち５つには敵の軍旗が掲げてある。着実にこれらをひとつづつ落としていくのが勝利への道だ。ゲーム中もっとも難しいシナリオのひとつ。

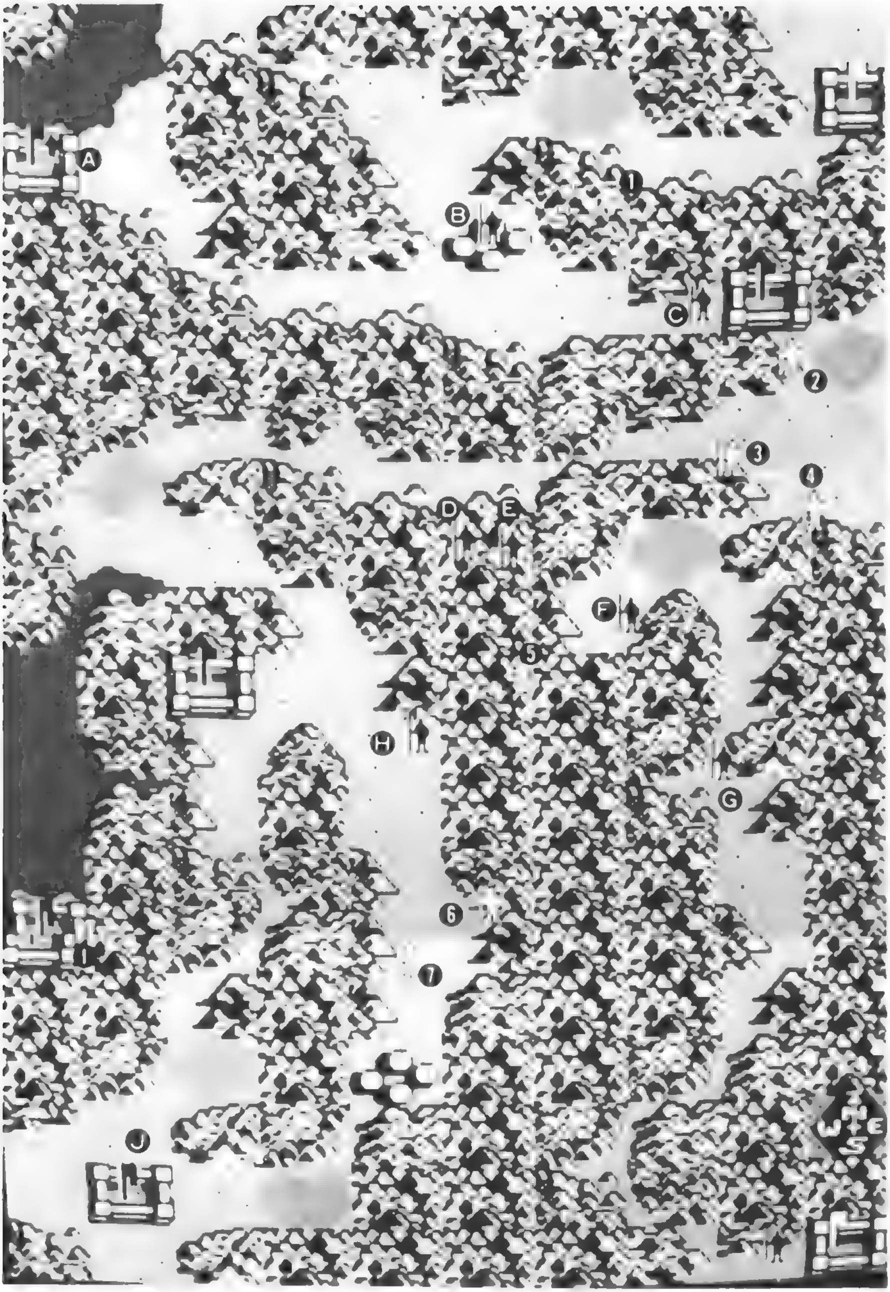
†敵指揮官——ジェロニモ

山岳地帯を平地のように素早く移動し，奇襲攻撃を仕掛けてくるやっかいな指揮官だ。それだけにこの戦場では，兵力的にはほぼ互角なのに，味方には大変不利な地形である。反対に指揮官を，平地しか得意でないアレキサンダー大王にすれば，こちらが山岳地帯での戦闘で優位に立てて面白い。

†ルール設定

村落で食料を供給できる。
城塞で食料を供給できる。
補給線は長い。
城塞で新兵を訓練することはよくある。
兵士たちのコンディションは好調。
敵軍は近くにいる時に見える。
河川は深いが静か。
山岳地帯は高くて危険。
森林は深い。

村落・城塞ともに食料供給ができる設定になっているが，城塞だけにすると北部の村落の部隊との戦いがたやすくなる。あるいは村落だけにすると，南部での戦いが容易になる。ジェロニモの奇襲攻撃が苦手なプレイヤーは，敵を常に見える状態に設定し直しておいた方が無難だ。山岳地帯を低くすれば，さらに味方に有利な設定となる。


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
1
2
3
4
5
6
7
N
W
E
S

	兵員数	部隊数	軍旗数
味方	72	7	2
敵	81	11	5

☆部方部隊

1	S－1	70／70	M	
2	A－14	100／100	M	Rear
3	K－14	100／100	M	Rear
4	K－14	100／98	M	Rear
5	S－1	70／70	M	
6	B－14	100／100	M	Rear
7	B－14	100／100	M	Rear

★敵部隊

A	K　3	69／70	M
B	A　10	70／70	M
C	A－14	70／70	M
D	B－8，A－3	70／70	M
E	B－2，A－5	64／70	M
F	B－3	53／70	M
G	A－6	61／70	M
H	K　4	53／30	M
I	B－7	56／70	M
J	A－2	50／50	M
K	K－14	70／70	M

†山岳地帯での奇襲に注意しろ

●攻略拠点

戦場のほとんどが高く険しい山岳地帯で，その間を縫うように細い道がつづいている。

味方はこの地形と敵部隊によって大きく南北に二分されてしまっている。敵には軍旗のある城塞が5つもあるが，味方は2つ。しかも，南東の城塞は，すぐそばにいる敵の騎士部隊に，あっという間に奪われる運命だ。北東の城塞も，敵の弓兵部隊にすぐ取られることだろう。

ポイントはまず，最初のこの危機にどう対応するかだ。それには，敵に両城塞を取られる前に，こちらも敵の城塞を奪っておくしかない。取れるのは，Hの西とCの横の城塞だ。

また，奇襲攻撃を受けないためにも，平らな道を歩いて行く必要がある。

●具体的戦略

開戦後すぐ，南東の城塞はKに取られてしまう。次に敵は，Cの弓兵部隊を北東の城塞に向けて進めていくはずだ。そこで味方はすかさず2の弓兵部隊ですぐ北の城塞を占領しに行く。この時敵は，山岳地帯を平地並みに速く行軍していくので，こちらも素早く対応しなければならない。

2が城塞に向かうのと同時に，3・4を後から追わせる。また6・7を，Hの西の城塞に差し向ける。これで当面は，2つの城塞を拠点に行動することができるだろう。後は城塞での分遣をこまめに行い，兵力の増強を目指す。余裕が出てきたら，敵の城塞をひとつづつ着実に落として行くのがいい戦法だ。

城塞では食料補給ができるため，兵糧攻めは無効である。



★弓兵がいる城塞を攻める時に，こちらには弓兵がいないというケースが南方戦線で必然的に起きてくる。こんな時は，分遣した陽動部隊をまず遭遇させてズームしないで自動戦闘モードに突入させ，その隙に本隊を城塞内部に入り込ませる手が有効だ。

運命の島

難易度：9

所要時間：9

ストーリー

南方の島々が蒙古の軍隊に占領された。島を奪回するために派遣された味方の部隊はひどい敗北を喫し，敵の力を見くびったハガード将軍は，蒙古軍の捕虜となった。

やっと生き残ることができたのはたったの二部隊で，その兵士たちも疲れ果て飢えたまま敵地の奥で孤立している。

あなたの任務は軍を率いて戦い，ハガード将軍の後を継いで島奪回の目的を果たすことです。行軍は慎重に行い，代わりに斥候を使って敵をおびき出すのがいいでしょう。過度な行軍で消耗した敵に比べ，あなたの軍は充分な攻撃ができるはずです。

解説

海の中に複雑に点在する島を舞台にした，かなり高度なシナリオで，ゲーム中屈指の難しさである。目的は南部に集中する4本の軍旗と北東の1本の軍旗をすべて奪うことにある。ただしこちらも3本を守らなければならない。

†敵指揮官――ジンギスカン

軍旗と補給線の守りにかけては天才的な指揮官だ。それだけに，安易で無謀な攻めは通じない。山岳地帯や森林での移動が素早いのも特徴だが，このマップでは彼が実力を発揮できるような地形が存在しないので少し安心だ。この最強のシナリオを，一番弱いイワンで戦ってみるのも一興である。

†ルール設定

村落で食料を供給できる。

城塞で食料を供給できない。

補給線は普通。

城塞で新兵を訓練することはよくある。

兵士たちのコンディションは不調。

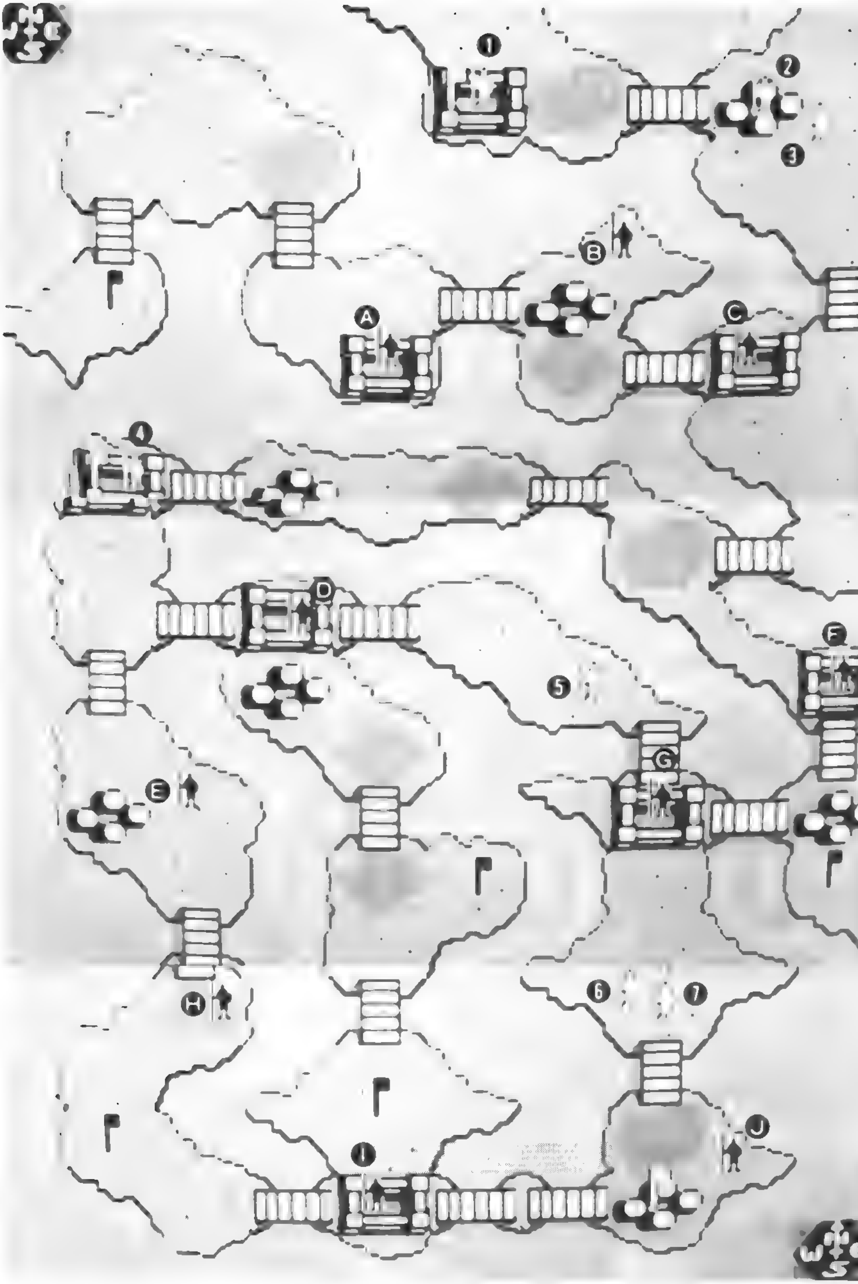
敵軍は遠くにいる時に見える。

河川は深くて危険。

山岳地帯は高いが安全。

森林は浅い。

城塞で食料供給ができなくても，味方の城塞のそばには供給可能な村落があるので，これはそれほど苦しい条件ではない。コンディションが不調なのはだいぶ厳しい設定だ。初心者はこれを絶好調に変えた方がいい。河川の条件はいじらないのが正解だ。他に目立つ地形がないだけに，せっかくの入り組んだマップがただの平地と変わらなくなる。これでは興醒めである。


1
2
3
4
5
6
7
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

	兵　員　数	部　隊　数	軍　旗　数
味方	92	7	3
敵	101	10	5

☆味方部隊

1	B　14	70／70	M F	Rear
2	A －13，S － 1	69／70	M F	Rumble
3	K －14	70／70	M F	Wing
4	B　11，S　1	50／46	M F	Phalanx
5	A －10	50／44	M F	Forward
6	B　14	16　18	M F	Rumble
7	K － 8，A　6	16／10	M F	Rumble

★敵部隊

A	K －14	100／100	M
B	B － 6，A － 8	100／100	M
C	B － 1，A － 1	100／100	M
D	A　14	100　100	M
E	A －14	100／100	M
F	A　4	100／100	M
G	B － 3，A － 4	70／70	M
H	K － 2，B － 6，A － 6	100／100	M
I	A　4	100／100	M
J	K － 7，B － 7	100／100	M

†新兵訓練が物を言う

●攻略拠点

20の小さな島が橋で細かくつながれている。まわりが，深くて危険な海に囲まれているので行軍はくれぐれも慎重に。

味方は最北部に3部隊，中央部に2部隊，南部に2部隊と完全に分断されていてコンディションも最悪だ。軍旗は最北と中央，最南にあるが，最南の方は，開戦してすぐ敵に取られる距離にある。一方敵の軍旗は5本もあるが，どれも城塞の外なので，たどり着きさえすれば，取るのはたやすくなっている。

ポイントは，最初に敵C・Gのいる城塞を落として新兵訓練で兵力を増やすことと，続いてその城塞近くの村落を手に入れて補給線を確保することにある。あとは地道に，敵の城塞をひとつづつ落として，確実に軍旗に近づいていくのが大切だ。

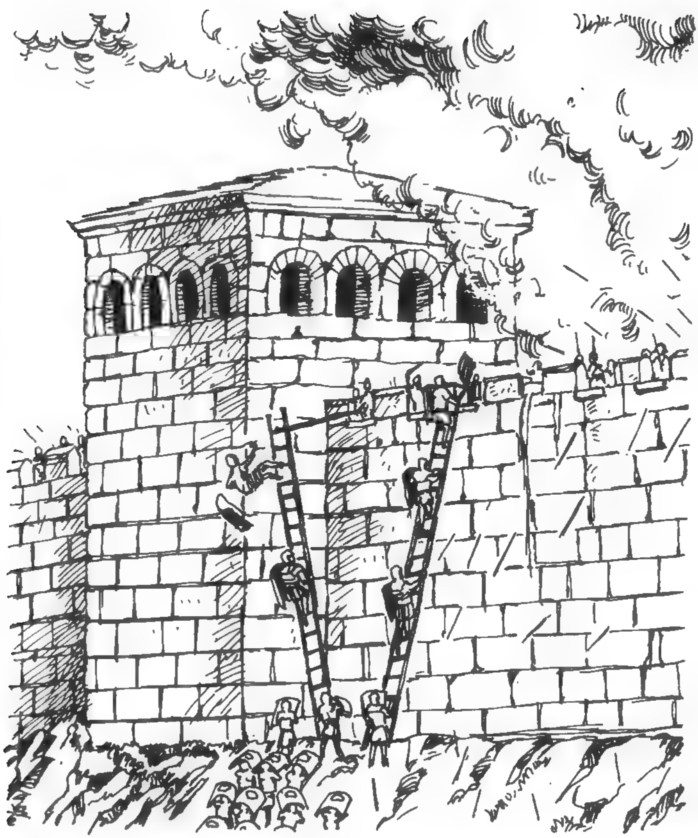
●具体的戦略

最初に，2の弓兵中心部隊でCの城塞を落とそう。続いて，1・3をその城塞に向かわせる。途中の村落から補給線を引くのを忘れずに。城塞の中ではこまめに分遣して，各部隊が戦力をつけるのを待って，Bの村落を襲う。

4は分遣隊をすぐ東の村落に派遣して，補給線を確立する。兵力が上がったら，分遣隊を利用した強襲でDの城塞を攻撃する。

5はほぼ対等なD相手でなく，Gの城塞攻略に向かう。同時に7も援護に加わる。落ちたら6も中に入れて新兵を育て，その東の村落を取ってFの補給線を断つ。

ここまできたらだいぶ楽だ。あとは新兵が増えるのを待って，次々に敵を粉砕していけばいい。



★ゲーム中，屈指の難易度と所要時間のシナリオだ。補給線の整った城塞で新兵を訓練し，兵員数が増えてコンディションが上がったら次の目標地点を目指すという，いささかじれったいが着実な戦法以外，勝つ方法はない。



エディタの操作方法

†Make Changesでエディタ・モードに

タイトル画面が出ている時に〔f・2〕キー「Make Changes」を押すと，オリジナルのシナリオを作成したり変更したりできるエディタ・モードに入る。この時コマンド・ライン上に4つの表示が出るが新シナリオ作成なら「New Campaign」を，変更なら「Change Campaign」を選択する。

「Make Changes」
↓
「New Campaign」「Change Campaign」「Kill Campaign」

「Kill Campaign」：データディスクに登録してあるシナリオ（1枚に11本まで記録可能）の消去

「New Campaign」「Change Campaign」
↓
マップの作成
↓
部隊・軍旗の配置
↓
各部隊の兵員数・行軍速度・コンディション・食料の設定
↓
隊形の設定
↓
隊形の細部変更
↓
敵指揮官の選択
↓
ルールの設定
↓
ストーリー作成
↓
タイトル作成

†ボード上にピースを置いていく

シナリオ作成や変更を選ぶと，まずマップ作成モードに入る。画面の上半分に表示されているのがマップ・ボードだ。戦場のどのあたりかを左下のマップ・グリッドで確認しながら，ピースを置いてマップを作っていこう。

マップ・ボード

一度に全体地図の5分の1だけ表示される。この上に地形のピースを置いて，マップを完成させる。

マップ・グリッド

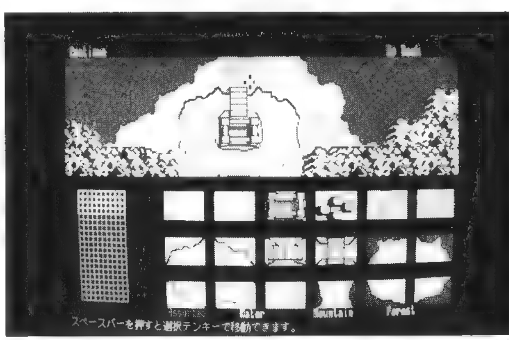
全体マップの縮小版で，細かい網の目をしている。ここに表示されている大きな白枠をRoll Up・Roll Downキーで上下すると，マップ・ボードに表示されるエリアが移動していく。

マップ・ピース

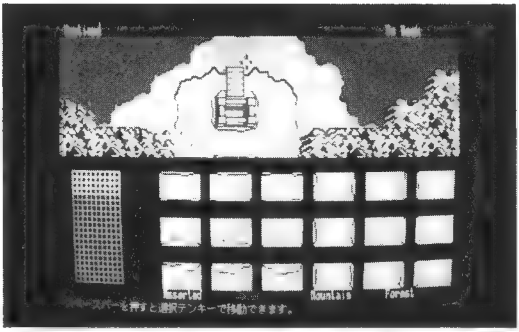
画面下にはいろんな地形ピースが表示されている。マップに置きたいものがあったら＋マーカーをその地形ピースの上に持ってきてスペースキーを押すとピースが反転する。次にマーカーをボードに移動させ再びスペースで配置完了だ。ピースは4ページ分あるのでPキーで必要なページを出す。（マウスはページ名を左クリック。）

1P　Assorted

平地／城塞／村落／丘陵／河岸線（曲線部）／橋／森林が縁（曲線部）／森林の縦道／河川本体

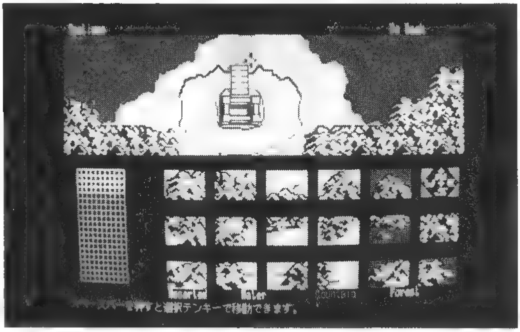


2P Water



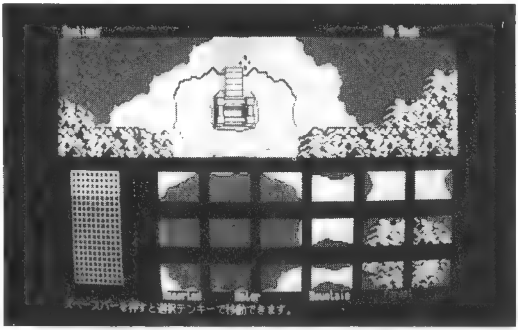
平地が上下縁／平地が左右縁／平地が左縁／平地が右縁／平地が上縁／平地が下縁

3P Mountain



平地が縁（曲線部）／平地が左縁／平地が右縁／平地が上縁／平地が下縁／森林が上縁／森林が下縁／森林が左縁／森林が右縁／山岳地帯本体／装飾的コンパス

4P Forest



平地が縁（曲線部）／平地が左縁／平地が右縁／平地が上縁／平地が下縁／森林が上縁の平地／森林が下縁の平地／森林が左縁の平地／森林が右縁の平地／森林が縁(曲線部)の山岳地帯／森林本体

※マップ作成が終わったら「Continue」で次に進む。

† 部隊の配置

画面左上の部隊マークに＋マーカーを合わせてスペースキーを押すとマークが反転する。この状態で＋マーカーをマップ上の置きたい位置まで移動させ，再びスペースを押すと部隊が配置される。部隊は両軍合わせて20まで置けるが，その数などは，画面右上の表に出るので参照すること。（マウスはスペースの代わりに左クリック）。

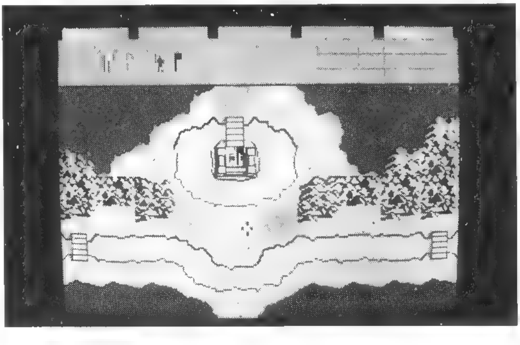
◆Info（情報）

部隊が配置された後で，＋マーカーを部隊の上に持っていってこれを実行すると，その部隊の兵員数・行軍速度・コンディション・食料などの値を変えることができる。設定を終了したら「End」で抜ける。

兵員数の設定

画面中央の窓に兵種名が4種類表示されるが，その横の＋－の記号に＋マーカーを合わせてスペースキーを押すことで兵員数と兵種を好みの設定に持っていくことができる。

ただし1部隊に兵士は14人までしか組み込めないので注意。



行軍速度の設定

行軍速度表示に＋マーカーを合わせてスペースキーを押すと速度を3種類の中から選べる。ただしコンディションを低くに設定すると，ゲーム開始時に，速い設定は取り消される。

コンディション・食料の設定

棒グラフの好みの位置に＋マーカーを合わせてスペースキーを押して変更する。コンディションの30，10を境にその部隊の行軍速度は落ちる。食料を20以下に設定すると体力回復ができなくなる。

◆Formation（隊形）

通常コマンドの隊形設定と同じ要領で，その部隊のデフォルト隊形を変更できる。「Info」同様，設定が終了したら「End」で抜ける。

◆Erase（消去）

すでに配置してしまった部隊や軍旗を消してしまいたい時は，＋マーカーでその部隊や軍旗を指示しからこれを押して消去する。

軍旗の配置

軍旗も部隊の配置と同じように，左上の軍旗マークに＋マーカーを合わせてスペースキー，マップ上に＋マーカーを移動してから再度スペースキーで配置する。軍旗は合計10本まで置ける。

もし軍旗を配置しないと，ゲーム開始時にコンピュータが勝手に軍旗の位置を決めて，マップ上に出現させてしまう。

✝４つの隊形だけ変更可能

部隊と軍旗の配置が終わったら，次は全部隊形の細部変更だ。

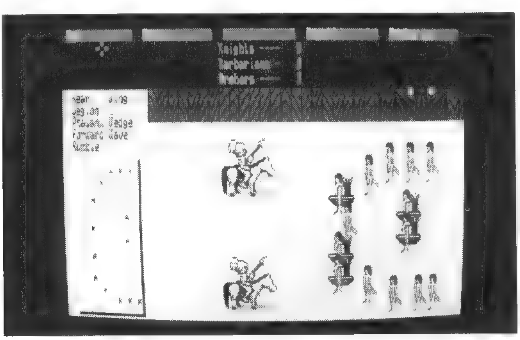
画面には，左側に通常と同じ隊形表示，右側には大きく戦闘画面での隊形が映し出される。スペースキーを押していくと表示される隊形が変化していく。このうち「Wing」「C」「Wedge」「Wave」の４つを表示するコマンド・ラインに「Move」が出て，これを押すと細部変更が始まる。

◆Mark（指定）

「Move」で細部変更モードに入ったら，位置や兵種を変えたい兵士の上に＋マーカーを持っていって，これを押す。するとその兵士が指定され，コマンド・ラインに今度は「Move」と兵種を示すコマンドが表示される。

◆Move（移動）

指定した兵士の位置を動かしたい場合はこれを押す。そして，テンキー，カソルキーで兵士の位置を変える。目的位置まで動かしたら，スペースキーを押して確定する。確定するとまた兵士指定画面に戻る。



◆Archer/Knight/Barbarian(弓兵/騎士/蛮人)

指定した兵士の兵種を変えたい時はその兵種を示すキーを押す。するとその兵士は違うタイプの兵士に置き換わる。

すべての変更が終わったら「End」と「Continue」で変更モードを抜ける。

敵指揮官の選択

ゲーム開始時の指揮官選択と同じ要領で，8人の中から1人を選び，次のルール設定に「Continue」で進む。指揮官はゲームをプレイする時でも変えられるので，ここではあれこれ悩まず，でたらめな選択でいい。テストプレイではいろいろな指揮官を試してみよう。

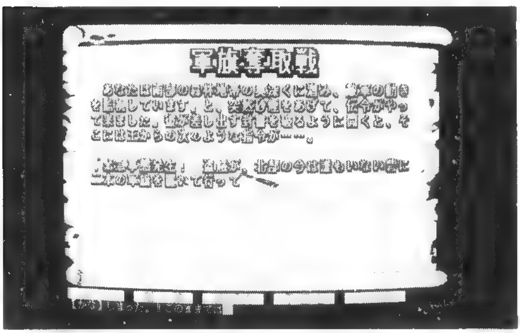
ルールの設定

ルールも指揮官と同じようにゲームを実際にプレイする時に変えられるので，最初は悩まなくてもいい。何度かのテストの後に改めて変更してあげればいいのだ。

†ストーリー作成

ストーリーはこのゲームのプログラム・ディスクに収められている簡易ワープロ機能を使って作成する。これは漢字や簡単な文節を辞書から読みで拾える他，ローマ字入力や記号なども使えるなかなか優れた機能である。

ストーリーの最初の1行は自動的に拡大文字になる。これは13文字まで，本文は338文字まで画面に表示できる。



†〔f・2〕入力モード切り換え

画面の巻物にどんな方式で文字を入力するかの切り換えキーだ。

直接入力　画面に直接，平仮名・片仮名・英数字を書き込める。

間接入力　下のガイドラインにいったん入力してから，〔XFER〕キーで漢字に変換，リターンキーで画面に表示する。ガイドラインにいくつかの単語・文節を並べておいて連続変換することも可能だ。詳しいコマンドは153ページを参照のこと。

JISコード入力

JIS漢字コードを入力すると漢字に変換してくれる。カナキーのロックを解除した状態で入力し，リターンキーで画面に表示する。

◆〔f・3〕キー入力方式切り換え

仮名入力とローマ字入力を切り換える。仮名入力はカナキーをロックし，ローマ字入力はカナキーをロック解除して使う。反対に，仮名入力の時にロック解除すると英数字入力状態に，ローマ字入力の時にロックすると仮名入力になるので注意。ローマ字入力の表記は154ページ参照のこと。

◆〔f・4〕平仮名・片仮名切り換え

漢字以外の文字を画面に表示する時，平仮名・片仮名のどちらで表示するかを切り換える。仮名入力モードでカナキーがロック解除されていると，平仮名でも片仮名でもなく，英数字が表示される。

†タイトル作成

ストーリーの巻物を作成し終わったら，最後にタイトル・ページ用のシナリオ名を入力する。入力の方法はストーリー作成と変わらない。
タイトル名は13文字まで付けられる。

†新シナリオのSave，Load

オリジナル・シナリオのセーブはデータ・ディスクに行う。これはフォーマットされていなくても，プログラムが自動的に行ってくれる仕組みになっている。１枚のデータ・ディスクにはゲームの途中経過のセーブがひとつと，オリジナル・シナリオが11本同時にセーブできる。新シナリオをプレイする時はシナリオ選択画面で「ＤＡＴＡ　ＤＩＳＫ」を，続いてシナリオ名を選ぶこと。

◆エディタ・モード

●タイトル画面時

Make Changes〔f・2〕……… エディタ・モードに入る。
New Campaign〔f・1〕……… 新シナリオを作成開始する。
Change Campaign〔f・2〕…… オリジナル・シナリオを変更する。
Kill Campaign〔f・3〕……… オリジナル・シナリオを消去する。

●マップ作成時

Roll Up・Roll Down キー……… マップ・グリッドを上下に動かす。
Pキー…………………………… マップ・ピースのページをめくる。

●部隊・軍旗の配置時

Info〔f・2〕…………………… 各部隊の兵種別兵員数・行軍速度・コンディション・食料の値を変える。
Formation〔f・3〕…………… 各部隊の隊形を設定する。
Erase〔f・4〕………………… 一度配置した部隊・軍旗をマップから消去する。
Roll Up・Roll Down キー……… マップ・グリッドを上下に動かす。

●隊形細部変更時

Mark〔f・2〕………………… 変更したい兵士を指定する。
Move〔f・2〕………………… 細部変更モードに入る。また，兵士を指定してから実行するとその兵士の位置を変えられる。
Archer／Knight／Barbarian
〔f・3，f・4，f・5〕…… 指定した兵士の兵種を変更する。

◆間接入力コマンド

●入力切り換えキー

〔f・2〕………… 直接入力・間接入力・JISコード入力の切り換え。

〔f・3〕………… 仮名入力・ローマ字入力の切り換え。

〔f・4〕………… 平仮名表示・片仮名表示の切り換え。

カナキー ………… ロック解除で，英数字を入力可能に。

●編集キー

CRキー ………… ガイドラインの文章をすべて一括で本画面に転写。

ESCキー ……… ガイドラインに候補語が表示されている時は，ラインの反転文字＋1文字を本画面に転写。候補語がない時はラインの1文字を本画面に転写する。

XFERキー …… ガイドラインの単語・文節などを読みとして，辞書から検索するいわゆる「変換」キー。ラインに文章区切り記号「‖」がある時は，記号までを変換する。ここでもう一度このキーを押すと，反転文字を本画面に転写する。

TABキー ……… ガイドラインに文章区切り記号「‖」を発生させる。

スペースキー …… 候補語がある時に，ラインを変換前の状態に戻す。

↓↑キー ………… 候補語がある時に，前後の候補語グループを表示する。カーソル移動にも使う。

→←キー ………… 候補語がある時に，左右に動かして候補語を変更する。候補語は反転文字で表示される。カーソル移動にも使用。

BSキー ………… カーソルのひとつ手前の文字を消し，後ろを詰める。

DELキー ……… カーソル位置の文字を削除する。

CLRキー ……… 候補語がない時，ガイドラインの文字をすべて消去する。

INSキー ……… 本画面の文章に，別の文章を挿入する。

HOMEキー …… 入力文章を消去しないで，ガイドラインの先頭にカーソルを移動する。

ローマ字入力の表記

ア　イ　ウ　エ　オ			
a　i　u　e　o			
カ　キ　ク　ケ　コ	ガ　ギ　グ　ゲ　ゴ	キャ　キュ　キョ	ギャ　ギュ　ギョ
ka　ki　ku　ke　ko	ga　gi　gu　ge　go	kya　kyu　kyo ca　cu　co	gya　gyu　gyo
サ　シ　ス　セ　ソ	ザ　ジ　ズ　ゼ　ゾ	シャ　シュ　ショ	ジャ　ジュ　ジョ
sa　si　su　se　so shi ci　ce	za　zi　zu　ze　zo ji	sya　syu　syo sha　shu　sho	zya　zyu　zyo ja　ju　jo
タ　チ　ツ　テ　ト	ダ　ヂ　ヅ　デ　ド	チャ　チュ　チョ	ヂャ　ヂュ　ヂョ
ta　ti　tu　te　to chi　tsu	da　di　du　de　do	cya　cyu　cyo cha　chu　cho	dya　dyu　dyo
ナ　ニ　ヌ　ネ　ノ		ニャ　ニュ　ニョ	
na　ni　nu　ne　no		nya　nyu　nyo	
ハ　ヒ　フ　ヘ　ホ	バ　ビ　ブ　ベ　ボ	ヒャ　ヒュ　ヒョ	ビャ　ビュ　ビョ
ha　hi　hu　he　ho	ba　bi　bu　be　bo	hya　hyu　hyo	bya　byu　byo
マ　ミ　ム　メ　モ		ミャ　ミュ　ミョ	
ma　mi　mu　me　mo		mya　myu　myo	
ヤ　ユ　ヨ			
ya　yu　yo			
ラ　リ　ル　レ　ロ		リャ　リュ　リョ	
ra　ri　ru　re　ro la　li　lu　le　lo		rya　ryu　ryo lya　lyu　lyo	
ワ　ヰ　ウ　ヱ　ヲ			グヮ
wa　wi　wu　we　wo			gwa
パ　ピ　プ　ペ　ポ		ピャ　ピュ　ピョ	
pa　pi　pu　pe　po		pya　pyu　pyo	
クァ　クィ　クゥ　クェ　クォ	グァ　グィ　グ　グェ　グォ	クャ　クュ　クョ	グャ　グュ　グョ
qa　qi　qu　qe　qo	xa　xi　xu　xe　xo	qya　qyu　qyo	xya　xyu　xyo
ファ　フィ　フ　フェ　フォ	ヴァ　ヴィ　ヴ　ヴェ　ヴォ	フャ　フュ　フョ	ヴャ　ヴュ　ヴョ
fa　fi　fu　fe　fo	va　vi　vu　ve　vo	fya　fyu　fyo	vya　vyu　vyo

＊はねる音「ン」は「n」と入力するが，「n」の次に母音「a, i, u, e, o」または「y」がくる時は「n」の次にアポストロフィ「’」を押して区別する。

例：チキン→ＴＩＫＩＮ／カンイ→ＫＡＮ’Ｉ／インヨウ→ＩＮ’ＹＯＵ

＊促音「ッ」は同じ子音を２度続けて入力する。

例：イッタ→ＩＴＴＡ／カッキ→ＫＡＫＫＩ

＊長音「ー」はアクサンシルコンフレックス「＾」を押す。

＊小文字「ァィゥェォ」を単独で入力する時は，

ＣＡＰＳキーがロックしてあるなら，「ＳＨＩＦＴ」モード。

ＣＡＰＳキーがロックしてないなら，ノーマルモード。

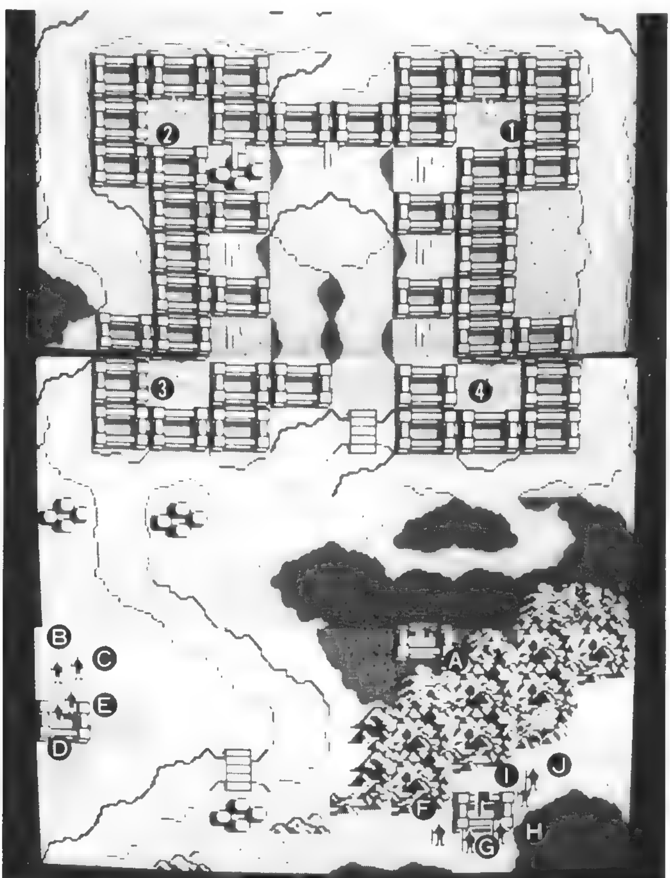
記　　号	読　み
´ ˊ ` ¨	キゴウ
ヽ ヾ ゝ ゞ 〃 仝 々	オナジ
〆	シメ
― ‐ ／ ～ … ‥	ライン
‘ “	インヨウ
〔 〕 《 》 『 』 【 】	カッコ
±	セイフ
×	カケル
÷	ワル
≠ ＜ ＞ ≦ ≧	フトウゴウ
∞	ムゲン
∴	ユエ
♂	オス
♀	メス
°	ド
′	フン
″	ビョウ
℃	セシ（ド）

記　　号	読　み
¢	セント
£	ポンド
§	セツ
☆ ★	ホシ
○ ● ◎	マル
□ ■	シカク
△ ▲ ▽ ▼	サンカク
※	コメ
〒	テ・ユウビン
→ ← ↑ ↓	ヤ
〓	ゲタ
α β γ δ ε ζ η θ ι κ λ μ ν ξ ο π φ σ τ υ ϕ χ ψ ω Δ Λ Σ Ω	ギリシャ
㈱	カブ
㈲	ユウ
㈾	シ
㈴	メイ

●「ブリタニアの危機」ストーリー

勇敢なる戦士ゲビ，ウスキン，僧侶ゾネ，魔道士ビロンの活躍で，ここブリタニアの大地に平和が訪れてから，早くも10年が経とうとしていた。

が，最近になって妙な噂が聞こえるようになった。南方にある強大な属領ローレシア，アレフガルドの両国が同盟を結び，ロードブリティシュ王の統治するこの本国に反乱を企てているというのだ。そして，よりによって王の不在の時，ついに反乱軍がロードブリティシュ城に進軍を始めたのだった……。



●敵指揮官

孫子

●ルール設定

村落で食料供給ができるようにし，城塞ではできなくする。新兵はひんぱんに訓練される。補給線は普通でコンディションは絶好調。地形は河川を深く安全にする以外はすべて悪条件にする。敵軍は遠くにいる時に見える。

☆味方部隊

1	A－13，S－1	100／100	M	Rear
2	K－1，A－13	100／100	M	Rear
3	K－1，B－5，A－8	100／100	M	Wing
4	K－1，B－5，A－8	100／100	M	Wing

★敵部隊

A	B－4，A－8	70／70	M
B	B－4，A－8	70／70	M
C	B－4，A－8	70／70	M
D	B－4，A－8	70／70	M
E	B－4，A－8	70／70	M
F	B－4，A－8	70／70	M
G	B－4，A－8	70／70	M
H	B－4，A－8	70／70	M
I	B－4，A－8	70／70	M
J	B－4，A－8	70／70	M

★

4人の勇者が率いる小部隊が城を守るという設定。あなたは便宜上斥候で表されるが一応総司令官で，死んだら降伏しなければならない。味方が城に篭もる典型的な持久戦だが城といっても大変巨大なので，守るのも大変だ。城の軍旗がすべて取られたら負け，敵を全滅させれば勝つという変則ルールを使う。

† 戦闘型か，行軍型か？

オリジナル・シナリオを作る時には，それが戦闘をメインにしたものか，それともひたすら行軍して軍旗の奪取だけを目指すものなのか，ゲームのタイプを絞り込むことが大切だ。これをあやふやにしておくと，ゲームバランスが極端に悪くなる危険性が出てくる。が，まあオリジナルはお遊びだと思って，思いきって奇抜なものを作ってみるのも面白い。

† 攻防の拠点を定める

マップはただ感覚で並べるよりは，ここさえ通り抜ければとか，この城塞を陥落させればとか言えるような，戦略拠点を頭に入れて作った方が奥深さが出る。そのためには，見た目が多少不自然でも，無理矢理山岳地帯や河川で，ルートに障害を作ってしまうことだ。

† モデルがあると楽

漠然と設定を考えるのは骨が折れる。最初はなるべく史実を参考にしたり，時には小説や映画，漫画の戦いを設定に取り入れていこう。

設定自体はなにも戦争ものに限る必要はない。例えば軍旗を財宝に見立てて冒険テーマのシナリオにしてしまったり，ここに例をあげたようなＲＰＧの変形パターンにしてしまってもいいのだ。

インチキをしない自信があるなら，強制的に「味方はあれをしちゃダメ」とかの変則ルールを取り入れる。面白味がぜんぜん変わるはずだ。

アラカルト

❖戦いを避け，ひたすら旗を目指す

このゲームでは戦闘に勝つことも大切だが，それ以上に軍旗の防御・奪取というのが重要な勝利条件となってくる。時にはまるで戦わずに，ひたすら敵との遭遇を避けて軍旗を目指した方が，楽に勝てたりもするのだ。

そのためにも，行軍の際は速く移動できる地形を選ぶ・行軍速度は最初に速いに設定する・行軍速度を落とさないために補給線を維持してコンディションの低下を避けるなどを心掛けたい。

❖Detachで行軍速度を速くする

複数の兵種が混在する部隊の行軍速度は，もっとも足ののろい兵種の速度に落とされてしまう。だから，のろい兵種が部隊にひとりでもいる時は，それを分遣して離してしまうことが肝心である。

特に速やかな行軍が必要とされるシナリオでは，遅い兵士を振り落として，戦闘や陽動だけに従事してもらうといいだろう。

行軍速度は，蛮人・弓兵・騎士の順番で速い。

❖Zoomをなるべく使わない

このゲームの最大の見せ場である戦闘画面のズームも，矛盾ではあるが，本来は使わない方が賢明だ。なぜなら，ズームしている間にも，多少ではあるが他の部隊のゲーム時間が進んでしまうからだ。これでは，速やかな作戦の実行に支障をきたす。

逆にズームしないで自動戦闘モードに入れれば，その間に他の部隊にもいろいろと作戦を指示できるので利は大きい。

❖戦闘の前にFormation

ゲームが始まったらすぐ味方の隊形を整えよう。この時，弓兵はなるべく後方に，蛮人や騎士は前方にくる隊形を選ぶことが大切だ。この作業を後廻しにすると，実際の戦闘が始まった時に，矢を放つ間もなく弓兵が部隊の最前線で蛮人に殴られて殺されたりする。戦闘前の隊形変更！　これは常識だ。

❖勇気ある徹退

戦闘の際にあまり退却ばかりしていると，味方の士気が下がりコンディションに悪影響を与える。が，場合によってはこれが重要な戦術となるので利用しない手はない。

つまり，まともに戦えない戦力の部隊は，みすみす全滅させるより，こちらの戦法を選んだ方がいいのだ。

また，ある程度戦闘で敵を倒したものの，これ以上戦うのは不利という時はためらわずに退却を選ぼう。これを応用して，まず弓兵で数発の矢を放ってからすぐに退却するという手も使える。これならこちらは一切の戦力の喪失がないまま，少しづつ敵にダメージを与えていける。いわゆるヒット・アンド・アウェイ戦法である。



❖弱い敵から叩いていく

弱い敵を集中的に攻撃して粉砕し，そこに戦線の突破口を開くことも大切だ。ここでいう弱いとはコンディションが落ちていたり，こちらの兵種を苦手としていたり，兵員数が少ないことを指す。

強い敵と戦って部隊を全滅の危機にさらすより，着実に敵の戦力を削っていくのがいい戦法というわけである。

❖波状攻撃で敵を弱らせる

敵のコンディションを下げて弱体化させるには，補給線を断つ他に，波状攻撃を加える手がある。この場合，こちらはいくつかに部隊を分遣して数を増やし，第1分隊が戦闘を終えたら，元気な第2分隊がすぐに次の攻撃を始めるといった方法をとるのがいい。この時，各分隊が全滅してしまっては意味がないので，きりのいいところで各戦闘は終え，退却する。

敵はたて続きの戦闘で疲労して，コンディションが極端に下がってくるはずである。

❖陽動作戦で敵を乱す

陽動には2種類ある。ひとつは分遣部隊によって，こちらの有利な地形などに敵をおびき出すというもの。今ひとつは，分遣部隊をまず遭遇させてズームなしの自動戦闘を起こし，その隙に，本隊がその後方に突入するというものだ。部隊数が局地的にでも上廻っていれば，わりとかんたんにこの戦法が取れるはずだ。

城塞は弓兵で守れ

重要な戦略拠点である城塞は，攻守に渡り，弓兵を必要とする。とりわけ防御する際には必ず弓兵を配置しておきたい。

弓兵がいると，城塞での戦闘場面には，高い城壁が登場する。弓兵はこの上から矢を射るわけだから，下の敵に対しては地形的に大変有利だ。

もしこちらに弓兵がいないと，たとえ敵部隊が城塞の外にいる時に遭遇しても，門を開けて彼らを城塞の中庭に招き入れて戦闘をするはめに陥る。もちろんこの時戦闘に敗れてもすぐに城塞が陥落するわけではないが，この中庭地形は平地と変わらないので，戦闘の際の地形効果が働かず，とても不利になる。

城塞での騎士・蛮人の役割

城塞で，弓兵とともに他の兵種が混在する場合，彼らも弓兵と並んで塀の上に配置される。これでは下の敵と戦えないので，彼らはまるでデクノボウになるのかというと，あながちそうとも言えない。こんな時は彼らを少し城壁の上で前進させよう。すると敵の弓兵の矢がちょっとだけだが，彼らに矛先を変えるようになる。こうすれば味方の弓兵が少しだけ長持ちする。また守備側の弓兵がすべてやられると，部隊は自動的に退却してしまうので注意する。

複数の部隊で城塞を強襲

味方に弓兵がいなくて，敵が弓兵で城塞を守っている場合は，複数の部隊で強襲作戦を取ると，城塞の中に侵入できる。まず捨て駒の第1部隊が城塞の部隊と遭遇する。この時主力の第2部隊以下はそのすぐ後方に待機しておく。ズームしないで自動戦闘が始まったら，すかさず後方の部隊を移動させて，城塞の中に侵入する。自動戦闘が終わると次は第2部隊の戦闘の番だが，すでにこれは城塞中庭での戦闘になっている，という要領である。

❖コンディションが最重要だ

兵員数・兵種・隊形と並んで，コンディションが戦闘に与える影響は大きい。またこれは，行軍の速度も制限するので，ベストの状態を維持することを常に心掛けたい。この値が30を切ると部隊は速く進めなくなり，10を切ると普通の速さも不可能となってノロノロとしか動けなくなる。

コンディションは食料が20以上ある時は，行軍を停止して休憩することで少しづつ回復できる。食料がない時は村落などで補給してから，回復に努めよう。



❖有利な地形で待機する

同じ戦闘をするのでも地形効果があるのとないのとでは人と地ほどの差がある。城塞，丘陵が特に効果を発揮する地形だ。

これらの場所で戦う時は，先にこちらが侵入して，待機していた方がいい。あとからやってくる敵は疲れているのに対して，こちらは休養充分，コンディションもアップしているかもしれないからだ。逆に言えば，コンディションを回復する時は，有利な地形まで進んでからというのがベストである。

❖村には強い部隊を置く

コンディションの回復に欠かせない食料を供給可能な村落や城塞には，戦力の大きい強い部隊を配置すべきである。これは補給源の防衛という意味以外に，補給線の太さ（？）を増すという意味からも，必ず心掛けたい。つまり，強い部隊が補給源にいると，弱い部隊の時より補給線が少しだが延び，また途中敵に分断される心配が減るのである。これは「View」で全体図を見た時の勢力分布と同じことを意味している。



❖敵の補給線を断つ

敵の補給線を断つ時も，強い部隊で要所を押さえることが大切だ。例えば，強い部隊なら，敵部隊と村落の間の少し離れた地点に1部隊を配置するだけでも補給を断てるが，弱い部隊だと，ちょうど中間地点に何部隊かを配置しないと断てなかったりするのだ。

城塞の敵の補給線を断つこともまた重要だ。この時は，他の敵部隊が一切補給線を伸ばせないように，完全に城塞を包囲することを目指す。これぞ古代から現代まで戦争には付き物の兵糧攻めである。兵糧攻めを受けた敵は，時には戦況が不利と判断して，城塞を放棄することがある。

❖最初はIBM-PC版

『アート・オブ・ウォー』は最初，鳴物入りで発売されたＩＢＭ－ＰＣ用ゲームとして開発された。この機種が選ばれたのは，ＩＢＭの市場シェアのこともあったが，ようするに開発者がＩＢＭ－ＰＣのユーザーだったというただそれだけの事実によるもので，深い意味はない。

その後，このゲームソフトはアップルのマッキントッシュにも移植された。

国産機種用は1987年初頭に発売されたＰＣ9801版が最初だが，これはＩＢＭ－ＰＣ版の忠実な移植で，シナリオとかにも大きな変更点はない。一方，後から発売されたＰＣ8801版はゲームシステムや思考ルーチンこそ原版とほとんど変わらないが，シナリオはまったくのオリジナルで，日本だけでの発売である。このシナリオは，後々ＰＣ9801版にも追加シナリオとして供給される予定だ。また，ＰＣ9801版の方も逆にＰＣ8801向けに追加シナリオとして供給される計画があるとだけ，一応付け加えておこう。



❖88版との違い

ＰＣ－9801版と違って，このシナリオはほとんどが，ブロダーバンドジャパンによってオリジナルとして日本向けに作られたものである。ＩＢＭ－ＰＣ版をそのまま移植したＰＣ98版の軍旗重視型と比べて，内容的には戦闘中心型となっている。またマップ的には，幾何学的な感じが目立ち，その分パズル指向といった趣を感じさせる。

大きな違いは，エディタの間接入力が単漢字変換でしかできないという点と，マウスが使用できなくなったという点だけである。

●軍旗奪取戦

ＰＣ98版の巻頭を飾るシナリオと同じ内容である。ＰＣ98版との重複はこれ１本だけだ。

●二つの砦

小さな島の同じ種族の２人の王が意地を張り合って砦を築き，戦争を始めたという設定だ。98版の「兄弟の競争」とよく似ている。

舞台となる島は南北に大きくくびれ，その両端に双方の城塞がある。敵の城塞近くには山岳地帯が，味方の近くには森林が広がり，島の中央部には丘陵が点在している。

兵員数はまるで同じで互角。戦闘が主流のシナリオだ。

●まわる珊瑚礁

アトールアトールという円形の珊瑚礁の島が舞台。ここに住む種族が，理由は分からないが大昔から戦い続けていて，いまだに島の周辺部をくるくると追っ駆けっこしている。このケリを何とかつけて，住民を楽にしてやってくれ，という設定だ。

島はちょうど車のハンドルみたいな形をしている。一度取った軍旗をどう維持するか悩む地形だ。兵員数は味方28人・敵42人と少ない。

●ウンバダダッタの策略

南にあるレイテン島と北のエイングロ島が，年に一度の大干潮で，地続きになってしまった。レイテンの作物を略奪する敵軍をどう退散させるか……。

両側を海に挟まれた南北に細長い地形だ。南にいる味方には城塞が頼りになるが，北の敵方にはそれがない。相手の本拠地を目指すためには，丘陵が陣取る道か，長い橋かどちらかを通り抜けなければならない。

兵員数は１対２で味方が不利だ。

●関羽の危機

呉の策略によって荊州を失った関羽は，麦城に追い詰められ，孤立している。この城が落ちるのも時間の問題だ。そこで彼は本国に援軍を請うが，史実では援軍は間に合わなかった。あなたなら？

「ファルサロスの戦い」のようにマップの南部にだけミニ・マップが配置されている。味方の城塞は西と中央に２つ。うち中央のは敵に包囲されている。東には敵の城塞が。兵員数は１対３で敵が圧倒的優位。厳しい条件だ。

●島めぐり

碁盤の目のように規則正しく並んだ20の島々。そこには至るところに村落と城塞，丘陵が配置されている。しかも隣合う島と島の間は橋で自由に行き来ができるのだ。

次にどの橋を渡るか大いに悩まされるパズル的な地形で，まるでチェスか将棋のような戦争である。相手は神出鬼没な孫子。兵員数は１対２に近いが，それほど劣勢というほどの差ではない。

●海を越えて…

シーザーの軍隊に敗れた味方の捕虜３人が，彼にゲームを申し込まれる。もし，彼の軍隊より速く海を渡れたら助けてやるが，遅い時は全員殺すと……。

目的地の城塞は東の地にあって味方の３部隊は西に位置している。城塞に行き着くためには，間にある深い海を渡るか，北の長い橋を通るかしなければならない。しかし橋に向かうには，途中で待ち構えている敵の大兵力の１部隊をかわさなければならない。奇抜な作戦がものを言うシナリオだ!?

●湖の砦

かつて湖を挟んで激しい戦いを繰り広げていたが，その後休戦状態にある2つの国。ところが今また，敵の軍隊が湖の砦を目指して，進軍の準備を始めたというのだ。これを迎え撃つように任命されたのがあなたという設定だ。

北の味方の領土には城塞ひとつと食料供給できる村落が2つ，南の敵には城塞2つ，村落3つが割り当てられている。兵員数はきっかり1対2。ポイントは中立地帯の湖の中之島にある城塞だ。どちらが先に主導権をにぎるか？

●山間の戦い

「山での戦い」ほど道が細く入り組んでいないが，基本的な設定やマップはよく似ている。

山岳地帯の4つの城塞にたて篭もる敵の大部隊を，馴れない味方の部隊を率いて次々と制圧していくのが目的だ。

味方はコンディションも悪く，城塞もひとつしかなく，おまけに敵は奇襲を得意としている。最悪の条件で，なかなかに難しいシナリオだ。

●大要塞

難攻不落を誇っていた味方の大要塞が，敵の大軍の前に危機に瀕している。味方の兵員数は少なく，要塞全部を守ることは不可能だ。しかも援軍の到着は望めない。この要塞を守り切るのが，ここでのあなたの使命だ。

大要塞は橋や島，そして10の城塞部分のマップ・ピースで構築されている。周りは深くて危険な堀で囲まれているが，跳ね橋（？）からなら入城もいともたやすい。1対3の兵員数での劣勢を地の利で克服するのがポイントだ。

●住民の反乱

重税に苦しむ住民が君主に反乱を企てるという設定をはじめ，マップ中央に城塞がある点といい，ほとんど「シャーウッドの森」と同じシナリオである。

ただし，シャーウッドでは悪代官側に弓兵がわずかしかおらず，味方が全員弓兵だったのと比べてこちらはまるで正反対。敵が弓兵だらけなのに，味方にはひとりとして弓兵がいないのだ。これは難しい。が，兵員数はその分こちらに有利に設定してあり，119人対80人と，珍しく敵を上回っている。

付録

●対応機種

ＰＣ９８０１Ｍ／ＶＭ専用　５″２ＨＤ
ＰＣ９８０１Ｅ／Ｆ／ＶＦ／ＶＭ専用
　　　　　　　　　　　　　５″２ＤＤ
ＰＣ９８０１ＵＶ２専用　　３・５″２ＨＤ
ＰＣ９８０１Ｕ２専用　　　３・５″２ＤＤ
※各２ドライブ・２５６Ｋメモリ以上必要
※ＰＣ９８０１及びＰＣ９８０１Ｅには漢字
　ＲＯＭ必要

ＰＣ８８０１ＳＲ／ＦＲ／ＭＲ／ＴＲ／ＦＨ
ＭＨ専用（４月発売予定）　５″２Ｄ
※２ドライブ必要

●必要な周辺機器

専用高解像度ディスプレイ
（６４０×４００）

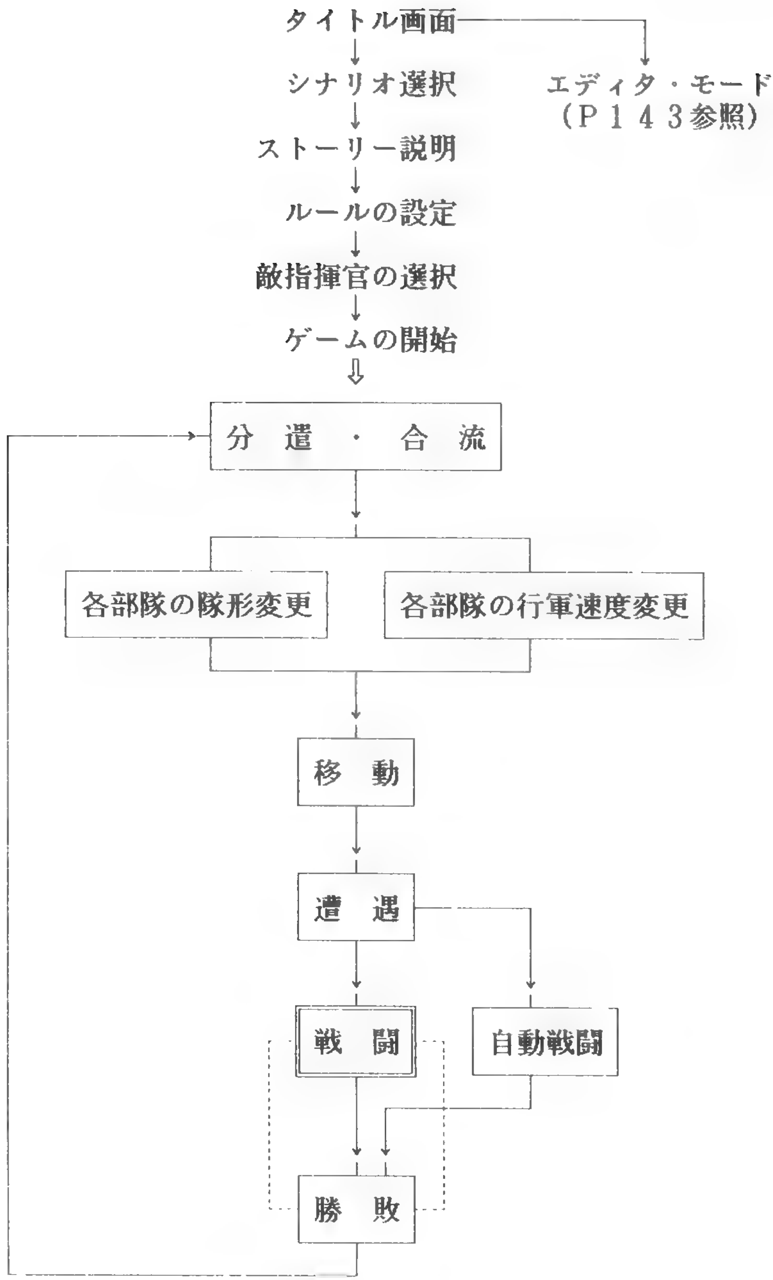
●オプション

ＭＳマウスまたはシリアルマウス
（ただしＰＣ８８版では使用不可）

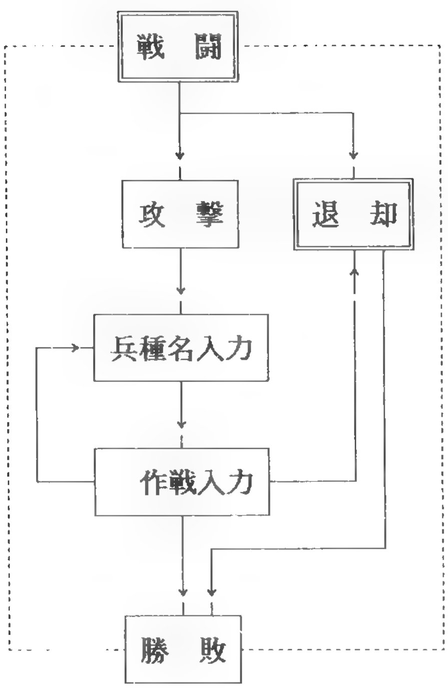
●価格

ＰＣ９８版／９８００円
ＰＣ８８版／８８００円

ゲームの流れチャート


タイトル画面
シナリオ選択
エディタ・モード
（P143参照）
ストーリー説明
ルールの設定
敵指揮官の選択
ゲームの開始
分遣・合流
各部隊の隊形変更
各部隊の行軍速度変更
移動
遭遇
戦闘
自動戦闘
勝敗

ゲームの流れチャート



●キーボード

コマンド・ラインにコマンド名が出ている時に、対応するファンクション・キーを押すと、そのコマンドが実行できる。この他、キーボード入力でよく使うのは、スペースキー・リターンキー、＋マーカー（カーソル）や四角マーカーを移動する際のテンキー・カーソルキー、画面スクロール用のRoll Up ・Roll Down キーなどである。

マウスはマーカーの移動には便利だが、コマンドの実行には手間がかかるので、一長一短だといえるだろう。

●マウス

ＰＣ９８０１版では、マウスでコマンド入力が行える。基本的にマウスでの入力は、コマンド名に＋マーカーを合わせて、左クリックで行う。

また各部隊に指示するコマンドなどは、一度＋マーカーで部隊を左クリックしてから、続けてコマンド名を左クリックという２段階で行う。

キーボードのスペースキー・リターンキーは基本的にマウスでは左クリックということになっている。

マウスは、部隊移動時のマーカー移動には便利だが、コマンド入力時に手間がかかるので、初心者には慣れるまでが大変かもしれない。

●対応マウス

ＭＳマウス及びシリアルマウスに対応。
ＭＳマウスはマウスポートに、シリアルマウスはＲＳ－２３２Ｃ端子に接続して使用する。



●タイトル画面時
Go To War〔f・1〕——ゲーム・モードに入る。
Make Changes〔f・2〕—エディタ・モードに入る。
Quit 〔f・5〕————ゲーム・プログラムを終了する。

●ルール設定・敵指揮官選択時等
Continue 〔f・1〕———次の画面に進む。
Go Back 〔f・5〕———前の画面に戻る。

●＋マーカーが部隊上にない時
View 〔f・1〕————戦場の全体勢力図・総兵力を見る。
Time 〔f・2〕————4段階のゲーム進行速度からひとつを選ぶ。
Option 〔f・5〕————ゲーム中断のユーティリティ・モードに。
・Save 〔f・1〕————ゲームの途中経過をセーブする。
・Surrender〔f・2〕——降伏してゲームを投了する。
・Go Back 〔f・5〕——通常のマップ・モードに戻る。

●＋マーカーが部隊上にある時
Info 〔f・1〕————各部隊の兵員数・コンディション・食料をを調べる。スペースキーで行軍速度を変更できる。
Formation〔f・2〕———各部隊の隊形をスペースキーで変更できる。
Move 〔f・3〕————各部隊を移動させる。＋マーカーが四角マーカーに変わるので、それでルートを入力し、目的地をスペースキーで決定。
Join 〔f・4〕————2つの部隊を合流させる。スペースキーで合流方向を変更。定員は1部隊14人。
・Knight/Barbarian/ Archer/Spy
〔f・1、2、3、4〕—兵種別の合流メンバーを1人づつ入力。

Detach 〔f・5〕———部隊を2つに分遣する。スペースキーで分遣方向を変更。部隊数は、敵味方合わせて20まで。

・Knight/Barbarian/ Archer/Spy
〔f・1、2、3、4〕—兵種別の分遣メンバーを1人づつ入力。

●遭遇時

Zoom 〔f・3〕———戦闘場面をズームする。特定の部隊の戦闘場面にしたい時は、その敵か味方の部隊マークに＋マーカーを合わせてから実行。

●戦闘時

Atack〔Aキー〕———戦闘を開始する。

・Squad/ Knight/Barbarian/ Archer
〔S、K、B、Aキー〕—作戦を指示する兵種名の入力。Sは部隊すべてに対して、ひとつの作戦を指示する時。

・Atack〔Aキー〕———攻撃作戦。

・Forward〔Fキー〕———前進作戦。

・Back off 〔Bキー〕———後退作戦。

・Siop 〔Sキー〕———停止作戦。

Retreat〔Rキー〕———部隊全員を退却させる。

●その他のコマンド

Roll Up・Roll Down
キー———移動ルートの指定時やマップの上下を見たい時などに画面をスクロールさせる。

テンキー・カーソルキー——マーカーの移動に使う。

●兵士キャラクター

兵士名	行軍速度	対騎士	対蛮人	対弓兵	特徴
騎士	特に遅い	○	◎	△	重装備
蛮人	最も速い	△	○	◎	力強い
弓兵	速い	◎	△	○	城に不可欠
斥候	速い	×	×	×	遠くの敵発見

●地形

地形名	行軍への影響	戦闘への影響	特徴
城塞	――――	守りに有利	食料供給・徴兵可能
村落	――――	――――	食料供給可能
橋	――――	退路が減る	狭くて危険
平地	速く進める	――――	最も一般的な地形
森林	足が鈍る	――――	行軍速度にだけ影響
丘陵	登るのは疲れる	高い方が有利	特に戦闘に影響
山岳	とても足が鈍る	――――	遭難の危険あり
河川	とても足が鈍る	――――	溺死の危険あり
河岸線	――――	退路が減る	退路が減り退却不利

●敵指揮官

指揮官名	得意な行軍地形	得意な戦闘地形	戦略
アテナ	——	——	攻撃型・守り薄
アレキサンダー	平地	平地	防御型・守り堅
ジェロニモ	山岳地帯・森林	山岳地帯・森林	奇襲型・守り薄
イワン	——	——	奇想天外!!
シーザー	——	平地	攻撃型・守り薄
ジンギスカン	山岳地帯・森林	——	奇襲型・守り堅
ナポレオン	平地	——	着実型・守り堅
孫子	すべて	すべて	完璧な強さ

シナリオ名	難易度	所要時間	味方部隊数値			敵部隊数値		
			兵員	部隊	軍旗	兵員	部隊	軍旗
軍旗奪取戦	4	3	70	5	1	196	14	1
ファルサロスの戦い	3	2	126	10	1	140	10	2
神々の争い	2	1	2	1	1	2	1	1
シャーウッドの森	6	4	48	8	0	140	10	1
逃げ足の速い斥候	3	2	1	1	1	100	19	1
カスターの最後の戦い	9	3	86	7	1	168	12	3
兄弟の競争	7	5	47	7	1	101	10	1
三つの島の物語	6	6	99	8	3	154	11	4
呉と楚の戦い	8	9	67	6	2	91	8	3
山での戦い	9	9	72	7	2	81	11	5
運命の島	9	9	92	7	3	101	10	5

敵指揮官	ルールの設定								
	村で食料供給	城で食料供給	補給線の長さ	新兵の訓練	味方のコンデション	敵発見距離	河の状態	山の状態	森の状態
ジンギスカン	可能	不可	短い	希	絶好	常に	深危	高安	浅い
ジンギスカン	可能	不可	長い	希	好調	常に	深危	低安	深い
孫子	可能	不可	長い	希	絶好	常に	深静	高安	深い
アレキサンダー	可能	不可	普通	希	好調	常に	深静	高安	深い
アテナ	可能	不可	長い	希	絶好	近く	深静	高危	浅い
ジェロニモ	可能	可能	短い	頻繁	好調	近く	浅静	低安	浅い
シーザー	可能	不可	普通	希	絶好	近く	深危	高危	深い
ナポレオン	可能	不可	長い	頻繁	絶好	遠く	深危	高危	深い
孫子	可能	不可	長い	頻繁	好調	常に	深危	高危	深い
ジェロニモ	可能	可能	長い	よく	好調	近く	深静	高危	深い
ジンギスカン	可能	不可	普通	よく	不調	遠く	深危	高安	浅い

Alexander the Great 【アレキサンダー大王】平地での戦いを得意とする防御に強い敵指揮官。⇨Ｐ５２，９３

Archer【弓兵】矢を放つ兵士。騎士に強く、蛮人に弱い。行軍速度は速い方。城塞での戦いには必ずいた方がいい。⇨Ｐ４８、１６４

Army【軍隊】ゲームでは味方が白、敵が黒で表される。

Art of War【兵法】高度な戦略は芸術的ですらあるというが、本ゲームの基本コンセプト。⇨Ｐ１１，１６７

Assorted【取り合わせ】エディタ・モードのマップ作成で使用する様々な地形が入ったマップ・ピース・ページ。⇨Ｐ１４４

Athena【アテナ】攻撃的だが自軍の守りが弱い比較的倒しやすい敵指揮官。⇨Ｐ５０，９９

Attack【攻撃】戦闘コマンドのひとつで、弓兵は動かずに矢を放ち、その他の兵種は前進しながら攻撃する。⇨Ｐ３９、４０

Back off【後退】戦闘コマンド。戦闘画面の右まで兵士が後退する。この間兵士は敵からの攻撃に無防備になる。⇨Ｐ４１

Barbarian 【蛮人】素手で戦う兵士。弓兵に強く、騎士に弱い。行軍速度は一番速い。⇨Ｐ４７

Battle of Pharsalus,The 【ファルサロスの戦い】シナリオ名。⇨Ｐ８０

Bridge【橋】狭い地形なので退却すると河に落とされることがある。それでも深くて危険な河を渡るよりはましだ。⇨Ｐ６７

C 【Ｃ隊形】弓兵が前列にくる半円型隊形。⇨Ｐ３２

Caesar,Jilius 【ジュリアス・シーザー】自陣の守りは薄いが着実に戦力を維持して行軍・攻撃してくる敵指揮官。⇨Ｐ５８，１１１

Campaign【会戦】ひとつひとつの小さな戦いではなく、全体の大きな戦いを形成する一連の軍事行動を指す。このゲームではひとつのシナリオがひとつの会戦に相当する。

Close Quaters 【白兵戦】敵味方が接近した距離で戦うこと。弓兵は白兵戦になるとひとたまりもなくやられるので注意。

Comand Line 【コマンド・ライン】画面上方に出るコマンド名で、それぞれがファンクション・キーに対応している。
Comand Option 【コマンド・オプション】→*Comand Line*
Condition 【コンディション】各部隊の体力値。食料が30以上あれば、行軍を停止することで回復する。これが低いと行軍速度や戦闘の勝敗に影響する。⇒Ｐ１６，２５，１４７，１６５
Contest of Gods, The 【神々の争い】シナリオ名。⇒Ｐ８６
Crazy Ivan 【気狂いイワン】気紛れで、非論理的な行動を取る敵指揮官。一番弱い。⇒Ｐ５６
Custer's Last Stand, The 【カスターの最後の戦い】シナリオ名。⇒Ｐ１０４
Data Disk 【データ・ディスク】ゲームの途中経過ひとつと11本のオリジナル・シナリオをセーブできる。ブランク・ディスクからプログラムが自動的にフォーマットして作ってくれる。⇒Ｐ２４，１５１
Detach 【分遣】ひとつの部隊をいくつかに分けること。⇒Ｐ３７，１６１
Elusive Spy, The 【逃げ足の速い斥候】シナリオ名。⇒Ｐ９８
Encounters 【遭遇】敵と味方の部隊が戦闘可能距離まで接近すること。放っておくと自動戦闘モードに入る。⇒Ｐ１８，３８，４５
Enemy 【敵】マップ上は黒いマークで表される。
Erase 【消去】エディタ・モードで間違って配置した軍旗・部隊をマップから消し去るコマンド。⇒Ｐ１４７
Feint 【陽動作戦】分遣部隊を使って、敵をおびき出す作戦。⇒Ｐ１６３
Fight 【戦闘】敵と遭遇した部隊が、ズームか自動戦闘で戦いに入ること。⇒Ｐ１９，４５，１６１
Flag 【軍旗】この上を相手の部隊が通過すると色が変わり、軍旗を取られたことになる。全部取られると負けだ。⇒Ｐ１１，２０，１４７，１６１
Flank 【翼】軍隊では隊列の左側面を左翼・右側面を右翼と称する。
Food 【食料】30以下になるとコンディションが回復できなくなる。村落や

城塞で供給できる。⇒Ｐ１４，２５，６６，１４７，１６５，１６６
Forest【森林】行軍速度が落ちる地形。⇒Ｐ１７，６８
Formation【隊形】各部隊の兵士の配列。⇒Ｐ２６，１４７，１６２
Fort【城塞】食料が供給できたり、新兵を訓練できたりする。また弓兵さえいれば守る際には強力な要塞と化す。⇒Ｐ１４，６６，１６４
Forward【前進】戦闘コマンド。戦闘時にひたすら前に進む作戦だ。⇒Ｐ４０，１６４　また、前列のみの隊形のこと。⇒Ｐ２９
Friend【味方】マップ上は白いマークで表される。
Front【前線】２つの軍勢が衝突した時の正面のライン。または、隊形の最前列のこと。
Genghis Khan【ジンギスカン】山岳地帯・森林での奇襲攻撃を得意とし、また自陣の守りも堅い敵指揮官。⇒Ｐ６０，７５，８１，１３５
Geronimo【ジェロニモ】ジンギスカン同様山や森での奇襲が得意だが、自陣の守りはお座なりな敵指揮官だ。⇒Ｐ５４，１０５，１２９
Hill【丘陵】高いところにいる方が戦闘で優位に立てる地形。⇒Ｐ６８，１６５
Info【情報】通常コマンド。各部隊の兵員構成・行軍速度・コンディション・食料を見る。⇒Ｐ２５，１４６
Islands of Doom【運命の島】シナリオ名。⇒Ｐ１３４
Ivan【イワン】→*Crazy Ivan*
Join【合流】隣合っている２つの部隊をひとつに再編成すること。⇒Ｐ３６
Knight【騎士】剣で戦う重装備した兵士。蛮人には強く、弓兵には弱い。行軍速度は重装備のためにもっとも遅い。⇒Ｐ４６
Legion【歩兵軍団隊形】史実でのローマ軍のこの軍団は、3000〜6000人の兵士で編成されていた。このゲームでは、前列・後列２つに分かれた戦闘隊形のひとつ。⇒Ｐ２７
Make Changes【シナリオ作成】オリジナル・シナリオの作成・変更を行うエディタ・モードに入るコマンド。⇒Ｐ１４３

Map Board【マップ・ボード】戦場を表す地図で、マップ・ピースから成る。略称マップ。⇨Ｐ１４４

Map Grid【マップ・グリッド】エディタ・モードで使う戦場の５分の１の大きさの白い格子。⇨Ｐ１４４

Map Pieces【マップ・ピース】戦場を形造る地形のかけら。⇨Ｐ１４４

March【行軍】移動コマンドで部隊を移動させること。進軍ともいう。⇨Ｐ２５，３５，３９

Mark【指定】エディタ・モードで隊形細部を変更する時、その対象となる兵士を指定するコマンド。⇨Ｐ１４８

Marker【マーカー】部隊の行軍ルートを指定する時などに使う＋の形をしたカーソルのこと。

Message【通報】このゲームでは前線の部隊や斥候からもたらされる「前線からのニュース」を指す。コマンド・ラインの下に表示される。⇨Ｐ１８

Mountain【山岳地帯】行軍速度やコンディションに影響を与える地形。時には遭難することも。⇨Ｐ１７，２１，６９

Mouse【マウス】このゲームはＭＳマウス・シリアルマウスをサポートしている。⇨Ｐ１７３，１７６

Move【移動】通常コマンド。部隊の移動行軍を行う。エディタ・モードでは、隊形細部変更時に使う。⇨Ｐ３５，１４８

Napoleon Bonaparte【ナポレオン・ボナパルト】奇襲はしてこないが、その分着実かつ的確な敵指揮官。⇨Ｐ６２，１１７

Numerical Superiority【兵員優位】兵士の人数が有利だということ。

Option【オプション】ゲーム中断時に使う特殊コマンド。⇨Ｐ２４

Overxtended【過大散開】戦闘中前列が広がる危険な状態。

Phalanx【密集軍団隊形】兵士たちが方陣を作る隊形。⇨Ｐ２８

Race for the Flags,The【軍旗奪取戦】シナリオ名。⇨Ｐ７４

Rear【後方隊形】最後列にだけ兵士がいる隊形。⇨Ｐ２６

Retreat【退却】戦闘コマンド。その部隊全員を戦闘から引き上げさせる。

⇨Ｐ３９，４２，１６２

Rivalry, The 【兄弟の競争】シナリオ名。⇨Ｐ１１０

River 【河川】行軍速度が落ちるばかりか、時には兵士が溺死することも。⇨Ｐ１７，２１，６９

Rules 【ルール】このゲームはルール設定の組み合わせなどで2000以上ものシナリオバリエーションを楽しめる。⇨Ｐ１４，１４９

Rumble 【がたがた隊形】不揃いでいびつな隊形。⇨Ｐ３０

Save 【保存】ゲームの途中経過やオリジナル・シナリオをデータ・ディスクにセーブする。⇨Ｐ２４，１５１

Sherwood Forest 【シャーウッドの森】シナリオ名。⇨Ｐ９２

Sightings 【敵発見】前線部隊が敵を見つけたという報告で、コマンド・ラインの下に表示される。⇨Ｐ１６，１８

Soldiers 【兵士】ひとつの部隊マークは４つの兵種から成る複数の兵士たちによって構成されている。⇨Ｐ４５

Speed 【行軍速度】部隊ごとに速度は随時変えられるが、時にはこの値は地形やコンディションなどに左右される。⇨Ｐ２５，３５，１４７

Spy 【斥候】戦えないが他の兵種より２倍も目がいい兵士。⇨Ｐ１６，４９

Squad 【部隊】戦闘コマンド。部隊全員に指示を与える。⇨Ｐ３９

Stand 【停止】部隊マーク表示のひとつ。行軍してない状態。⇨Ｐ４５

Stop 【停止】戦闘コマンド。その兵種を立たせて何もさせない。⇨Ｐ４１

Story 【ストーリー】各シナリオには目的などを記した物語表示が最初にある。オリジナル・シナリオでも作成できる。⇨Ｐ１２，１５０

Strategy 【戦略】戦局を有利に進めるための全体を見通した作戦。

Sun Tzu 【孫子】すべての戦局に通じた最強の敵指揮官。「兵法書」の著者である。⇨Ｐ６４，８７，１２３

Supply Line 【補給線】コンディションを保つための食料を運ぶ道。村落や城塞が補給源だ。⇨Ｐ１４，１５，２５，６６，６７，１６６

Surrender 【降伏】ゲームの投了コマンド。⇨Ｐ１１，２４

Tactics 【戦術】「戦略」よりもっと細かい局地的な作戦のこと。
Tale of Three Islands,A 【三つの島の物語】シナリオ名。⇨P116
Time【時間経過】戦場での時間経過ではなく、ゲームを操作する上での画面表示時間を調節するコマンド。⇨P23
Tired March 【行軍で疲労】過度な連続行軍や速すぎる行軍をすると部隊のコンディションが落ちて、部隊マークが疲れた情け無い表示になる。⇨P45
View【全体図】戦場での双方の勢力をミニ・マップに濃淡で表示。これを実行するとポーズがかかる。⇨P22
Village 【村落】食料供給できる地形。戦闘での地の利はない。⇨P14，66，166
War in the Mountains【山での戦い】シナリオ名。⇨P128
Warter【水】→*River*
Wave【波隊形】兵士が1列に波打っている隊形。⇨P34
Wedge 【楔隊形】前列が楔（くさび）型の隊形。⇨P33
Wing【翼隊形】鳥の翼が広がった感じの隊形。⇨P31
Wu v.s. Ch'u【呉と楚の戦い】シナリオ名。⇨P122
Zones 【支配地域】敵と接近して支配地域に入ると、遭遇になってそれ以上進めなくなる。この時、もし遭遇地域のどちらかの部隊数が多ければ、遭遇している部隊を尻目に、その支配地域を無視して通り抜けることもできる。
Zoom【ズーム】部隊が的と遭遇した時にこれを実行すると、戦闘場面がアップになって各兵士に指示を与えられる。⇨P18，38，45,161

ご注意

(1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。

(2) 本書についての電話によるお問合わせには一切応じられません。質問等がございましたら往復ハガキ又は切手・返信用封筒を同封の上、弊社までお送り下さるようお願いいたします。

(3) 本書の一部又は全部について個人で使用するほかは、著作権上、㈱ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。

(4) 本文中の誤りや不備な点につきましては㈱ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、㈱ブロダーバンド ジャパンが関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付下さい。送料弊社負担にてお取替いたします。

アート・オブ・ウォー ハンドブック 1,500円

発　行　1987年4月2日　初版発行

発行人　樺島正博
発行所　株式会社ビー・エヌ・エヌ
〒102 東京都千代田区麹町4-5 紀尾井町レジデンス5F
電話　営業部：03-238-1321
　　　編集部：03-238-1323
印刷所　東京音楽図書株式会社

著　者　菊島恵三

表紙
デザイン　株式会社カメレオン／石崎路浩
Special Thanks to　宇治　晶
本文
イラスト　長谷川正治／江頭　剛

ISBN4-89369-021-3　

●参考文献(本文)

世界大百科辞典　平凡社

「アート・オブ・ウォー」マニュアル　ブロダーバンド ジャパン

(イラスト)

カラーイラスト・世界の生活史(アシェット版)　東京書籍

ギリシャ・アテネ戦争博物館資料



アート・オブ・ウォー シナリオ募集

ブロダーバンドジャパンでは、この夏『アート・オブ・ウォー/シナリオデータ集』の発売を予定しています。つきましては、よりバラエティ豊かなシナリオでゲームを楽しんで頂けるよう、ユーザーの皆様からのユニークな作品を募集します。『アート・オブ・ウォー98/88』のゲームエディタで作ったあなたのシナリオを弊社宛ご郵送下さい。お送り頂いたディスケットは、『シナリオデータ集』未収録のシナリオデータを入れて返却し、さらに応募された方全員にブロダーバンドジャパン特製オリジナルグッズを進呈します。奮って御参加下さい。皆様のオリジナリティ溢れる楽しい作品をお待ちしております。

応募は、下記の要項に応募券を添えて、弊社までご郵送下さい。昭和62年6月20日着分をもって締切りとし、応募券のないものは無効とさせて頂きます。

■同封するもの

1）『アート・オブ・ウォー』のゲームエディタで作成したシナリオ（何本でも可）のセーブ・ディスケット

［註］タイトルとストーリーも必ず作成のこと。シナリオとして不完全なものは募集対象外とします。

2）作成したシナリオの特徴（攻略法など、戦い方のヒントとなるもの）を400字詰め原稿用紙2枚以内にまとめたもの。

3）以下の項目を明記して下さい。

①氏名（性別・年齢） ②住所 ③電話番号 ④職業
⑤使用するパソコン機種名およびメディア名

■応募の宛先

〒160東京都新宿区新宿2丁目2-7新宿KGビル8F
株式会社ブロダーバンドジャパン「AOWシナリオ」係

Brøderbund Japan

株式会社ブロダーバンドジャパン
〒160 東京都新宿区新宿2丁目2-7 新宿KGビル8F TEL.03(341)1131

応募券 H.B



定価1,500円

株式会社ビー・エヌ・エヌ　ISBN4-89369-021-3 C3055 ¥1500E